

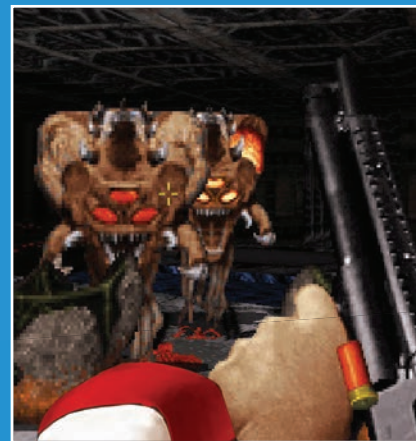
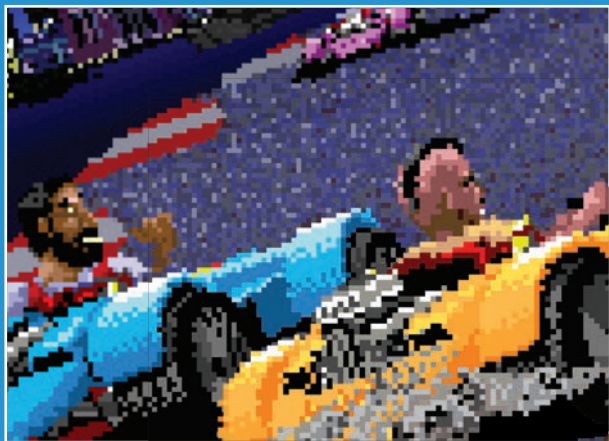
retro*GAMER

Collection

VOLUME 17

Le guide ultime
des classiques
du jeu vidéo

ARCADE | SEGA | ATARI | MICROSOFT | SNH | NINTENDO | AMSTRAD | PC | AMIGA



200 PAGES
DE PUR
RETRO GAMING



FRANCE / BELGIQUE / ITALIE : 12,90€ - SUISSE : 21 CHF

L 16409 - 17 - F: 12,90 € - RD



VIEUX!



GIGANTIC ARMY

©GIGANTIC ARMY ©ASTRO PORT - STORYBIRD

LE DERNIER
REMPART
C'EST TOI !

PIXELHEART

DÉCOUVREZ LES JEUX PIXELHEART 2019 - Retrogaming et Next Gen

POUR VOTRE PREMIÈRE COMMANDE
SUR WWW.PIXELHEART.EU

-15%

CODE : "NEWPIXEL"

(BON DE RÉDUCTION À SAISIR À L'ÉTAPE DU PAIEMENT
VALABLE HORS FRAIS DE PORT)



BIENTÔT DISPONIBLE SUR LE Nintendo eShop



RELEASE
03.2019



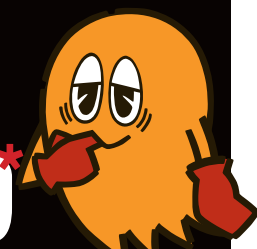
RELEASE
04.2019



RELEASE
05.2019

WWW.PIXELHEART.EU

retro GAMER Collection



Retro Gamer Collection

Financière de loisirs
5, Rue de Nouans - 37460 Villeloin-Coulange, France

Directeur de la Publication :
Jean-Martial Lefranc

Réalisation :
Land Créations
(www.land-creations.fr)

Fabrication :
Société Créatoprint
Isabelle Dubuc
(06 71 72 43 16)

Publicité :
Julie Augère
julie@financieredeloisirs.com
Tél.: 06 63 21 58 28

Retro Gamer Collection
est une publication de Financière de loisirs SA
au capital de 45 000 euros
Siège : 5, Rue de Nouans
37460 Villeloin-Coulange, France
PDG : Jean-Martial Lefranc.

Abonnement (voir page 193) :
Retro Gamer Collection - service Clients - 12350 Privezac
e-mail : contact@bopress.fr
Téléphone : 05.65.81.54.86
7 jours sur 7, du Lundi au Vendredi,
de 10h à Midi et de 14h à 16h.

Retro Gamer Collection est publié sous licence de Future Publishing Limited. Tous les droits du contenu sous licence sont la propriété de Future Publishing Limited et ne peuvent pas être reproduits, partiellement ou en intégralité, sans l'accord écrit préalable de Future Publishing Limited.

© 2018 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com

Dépôt légal en cours
ISSN en cours
Commission paritaire : 0518 K 92903

Fabriqué en France.
Imprimé en Union Européenne
ARTI GRA FICHE BOCCIA Via Tiberio
Claudio Felice, 7 - 84131 SALERNO - ITALIE



Provenance papier :
Italie-Finlande
Taux de recyclage :
0%
Eutrophisation :
0.006 kg/T0 de papier



Bienvenue dans

retro GAMER Collection



Retrouvez-nous
sur



Contents de vous retrouver !

Comme vous le savez sans doute déjà, nous avons lancé il y a quelques petites semaines une belle grosse campagne d'abonnement à *Retro Gamer Collection*, sur le site de sponsoring participatif www.kisskissbankbank.com, avec à la clef des abonnements à prix cassés et de chouette *goodies* en prime, à savoir les trois t-shirts ci-dessous, plutôt pas mal, vous en conviendrez.

Cette campagne, toujours active si vous lisez ces lignes peu après la sortie du présent numéro du magazine, c'est du gagnant-gagnant, comme on dit : les y dèles du magazine et autres passionnés de rétrogaming que vous êtes s'y retrouveront clairement et pour nous, à la redac', c'est aussi une vraie bouée de fraîcheur, l'ardente illustration de votre soutien et la promesse d'opportunités de vous mitonner un magazine toujours plus sympa, plus complet et débordant de pixels.

On vous invite donc à venir jeter un œil sur la campagne en question, d'y participer si le cœur vous en dit, et de partager un max l'info, d'autant que plus vous serez nombreux à répondre présents, plus il y aura de contreparties pour chacun – si les différents paliers yxés sont atteints et dépassés, ça sent la mégateuf pour tout le monde, avec jusqu'à un an d'abonnement en rab', en plus des o' res de départ, déjà jolies comme tout.

Tout ça, c'est sur <http://tiny.cc/retrogamer!>

Et surtout, une fois de plus (et l'on ne s'en lasse clairement pas), on vous remercie tous pour votre soutien et pour cette passion du rétrogaming qui nous rassemble dans ces pages et devant des tas de pixels qui bougent.

La rédaction de
Retro Gamer Collection



RETROGAMERCOLLECTION.BLOGSPOT.COM
FACEBOOK.COM/RETROGAMERCOLLECTION
(ET AUSSI RETROGAMER@FINANCIEREDELOISIRS.COM)



www.kisskissbankbank.com/fr/projects/retrogamer-collection-a-besoin-de-votre-soutien
(ou alors <http://tiny.cc/retrogamer>, c'est quand même plus rapide)



Page
144

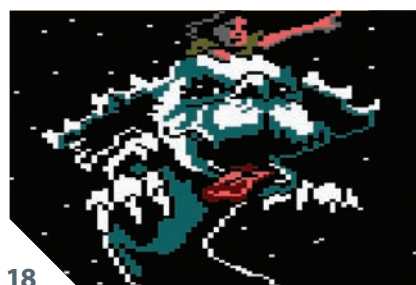
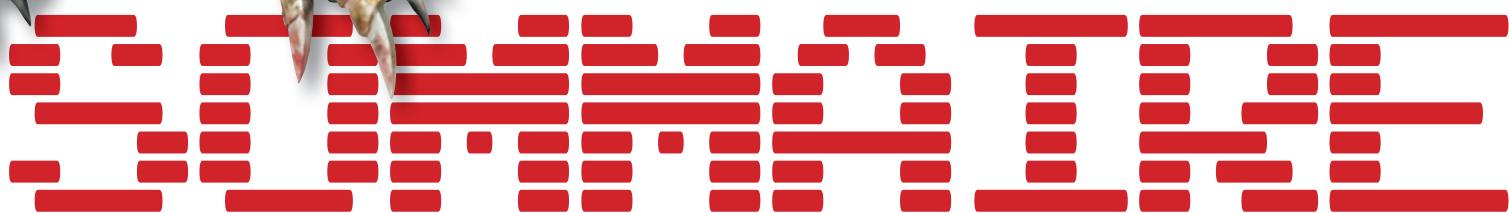


Page
8

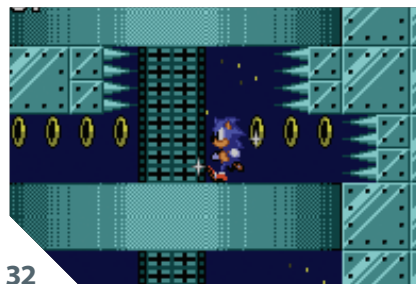


RETRO GAMER Collection

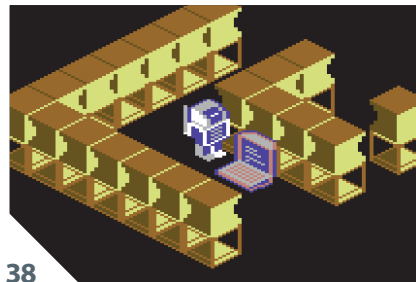
Le magazine des classiques du jeu vidéo



18



32



38



42

DOSSIERS

- 66 L'art de l'écran de chargement de **Street Fighter**
- 74 Bloc Bloc Moteur : **Build**
- 122 Les 40 ans de **SNK**
- 134 **SNK** : restaurer le passé
- 144 La dissection de **Resident Evil 2**
- 168 Les hauts et les bas de la **Team 17**

MAKING OF

- 24 **Pac-Man** sur Atari 2600
- 38 **Chimera**
- 42 **Aladdin**
- 63 **Renegade 3 : The final Chapter**
- 86 **Savage**
- 108 **Total Annihilation**
- 154 I have no mouth, and I must scream
- 178 **Skydiver**

TAILLONS BAVETTE...

- 48 ...ave..avec **Gregg Tavares**
- 114 ...av..avec **Alain Fernandes**

IL ÉTAIT UNE FOIS...

- 8 ... **..Fallout**
- 92 ... **..Real Sports**

LE GUIDE ULTIME

- 32 Les aventures de **Sonic** sur Master System
- 56 **Powerdrift**
- 100 **WEC Le Mans**
- 138 **Gynoug**
- 160 **The Last Blade**



Page
122



MAIS AUSSI :

- 6 Rétrovirus : **Bomb Jack**
- 18 À l'affiche : **L'Histoire sans Fin**
- 22 Le pur moment...
Super Skidmarks
- 40 Le pur moment... **Football Glory**
- 30 Pin-up Matos : **Sega Mega Drive**
- 46 Rétrovirus : **I, Robot**
- 54 Vision périphérique :
La manette GameCube
- 64 Perdu en route : **Fighting Vipers**
- 72 Rétrovirus : **Alley Cat**
- 80 Pin-up Matos :
Neo-Geo Pocket Color
- 82 Trésors oubliés :
Spécial PlayStation
- 90 Les irréductibles :
Quiz & Dragons :
Capcom Quiz Game
- 98 Rétrovirus : **Sindbad Mystery**
- 106 Vision périphérique :
Game Boy Player
- 112 Le pur moment... **Shinobi**
- 120 Rétrovirus : **Super Sidekicks**
- 142 Plus loin plus fort : **Stardust**
- 158 Les irréductibles :
TH Strikes Back
- 166 Borne to be alive : **Frogger**
- 86 Rétrovirus :
Sin And Punishment :
Hoshi no Keishōsha
- 180 InspiRétro : **Stardew Valley**
- 184 Rétrovirus : **Renny Blatser**
- 186 Rétrotests
- 193 Abonnez-vous !
- 194 Fin de partie :
Street Fighter : The movie
(la fin du Capitaine Sawada)



56



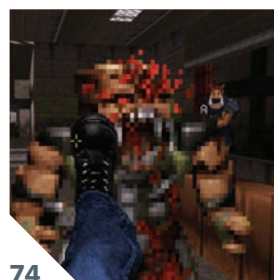
62



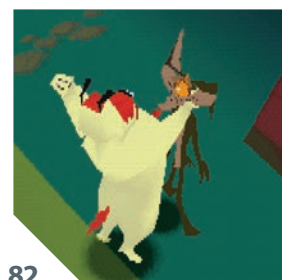
64



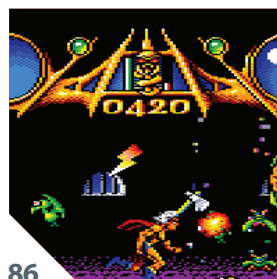
66



74



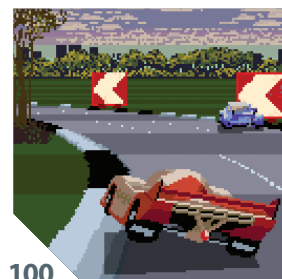
82



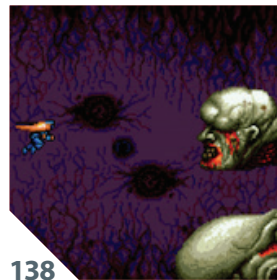
86



92



100



138



154



160



168



178



180



Bomb Jack

PARA BAILAR LA BOMBA, SE NECESSITA MUCHO DE GRACIA

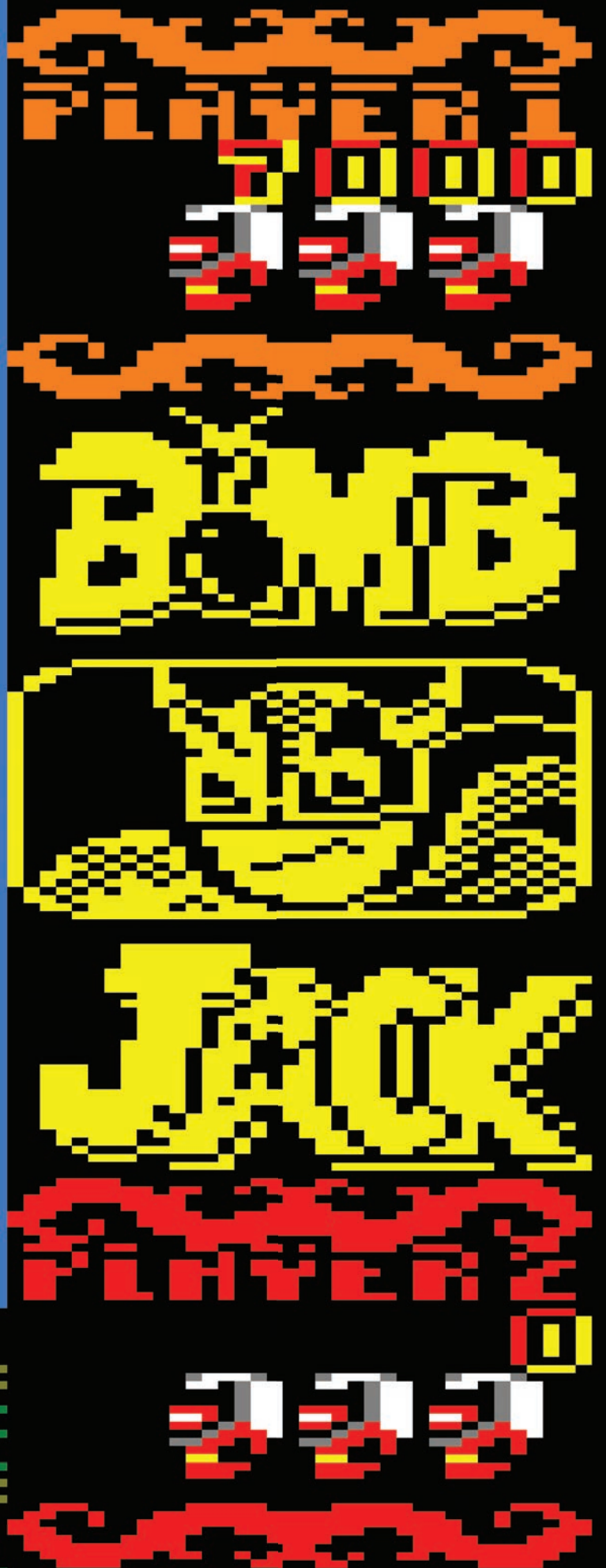
RÉTROVIRUS

» ARCADE/DIVERS » ELITE SYSTEMS » 1986

Bomb Jack, titre de Tehkan sorti à l'origine en arcade en 1984, a été une révélation pour pas mal de joueurs micro des années 80 — y compris certains membres de la rédaction de *Retro Gamer Collection*. C'est pile le genre de jeu qui passionne, qui fascine et qui énerve juste ce qu'il faut pour qu'on s'accroche. C'est une parfaite convergence de l'action, du puzzle et de l'exercice de mémoire.

On y incarne un petit super-héros aux pouvoirs assez limités : à part sa cape et son talent pour désamorcer instantanément les bombes qu'il touche, Bomb Jack est incapable de se battre et meurt dès qu'il frôle un ennemi. Il a une cape pour voler, mais ce talent tient plus du super-saut manœuvrable que du véritable envol. L'objectif du jeu est de vider chaque tableau de ses bombes. Mais on ne peut enlever une bombe que quand elle est amorcée — et elle ne s'allume que quand la précédente est atteinte, dans un ordre figé prédéfini. Ça a l'air simple, mais quand on ajoute une maniabilité un peu rigide et surtout des ennemis qui adorent se mettre dans vos pattes, ça se complique forcément. Ce n'est pas vraiment du puzzle, ni tout à fait de la plateforme, mais c'est redoutable d'efficacité. Comme dans tout jeu d'arcade qui se respecte, ça devient vite compliqué — et les derniers niveaux représentent un sacré défi, même pour les joueurs les plus aguerris. ★

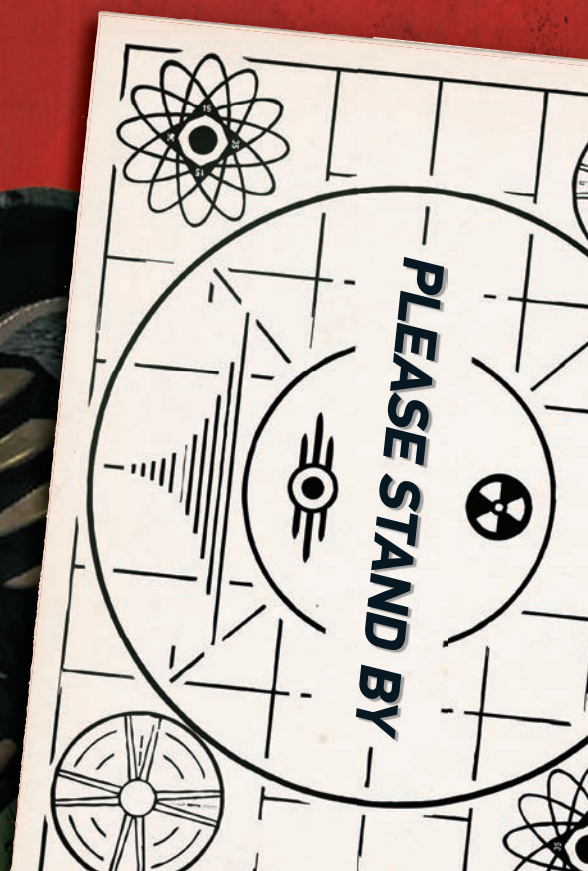




IL ÉTAIT UNE FOIS

Fallout

LES PORTES DU PREMIER ABRI
SE SONT OUVERTES VOICI DÉJÀ
22 ANS, MAIS LE NIVEAU DE
RADIATION DE **FALLOUT**, UNE
SÉRIE QUI A BEAUCOUP CHANGÉ
AU FIL DU TEMPS ET A CONNU
MAINTS SUCCÈS ET ÉCHECS,
NE SEMBLE PAS PRÈS DE
RETOMBER DE SITÔT...





» [PC] Le SVAV (Système de Visée Assistée Vault-Tec) est là depuis le tout premier jeu, mais depuis l'ère Bethesda, on ne peut plus viser l'entrejambe.

Le parallèle est peut-être un peu tiré par les cheveux, mais concédez-nous qu'il est amusant : né sous la forme d'un CRPG isométrique au bon goût de jeu de rôle papier plein de morceaux de son prédécesseur spirituel, *Wasteland*, *Fallout* a survécu au temps en mutant pour passer du statut de jeu de niche à celui de titre brassant large – sans pour autant perdre tout son ADN en route. Pour autant, il faut bien s'armer pour revenir à ses sources, aujourd'hui : sorti en 1997, le tout premier *Fallout* est un jeu violemment difficile qui ne fait pas de compromis. Tu déconnes, tu meurs. Tu fais un mauvais choix, tu meurs. Et si tu fais un bon choix sans déconner, tu peux mourir quand même. Le jeu est sombre, sérieux (enfin, la plupart du temps) et ne plaisante pas avec son thème de fin du monde post-holocauste nucléaire, aussi cruel et dangereux qu'on peut l'imaginer.

"J'adore les univers post-apocalyptiques depuis que je suis gosse", nous confie Brian Fargo, producteur exécutif de *Fallout* (et fondateur d'Interplay). "*Wasteland* est ma première contribution au genre. Peu de temps après qu'on l'ait fini, Interplay est devenu un éditeur, et on n'a plus développé de jeux pour les autres. J'ai essayé de récupérer les droits auprès d'EA, pendant des années, en vain.



» Un dessin préparatoire de *Fallout*, avec plein de muscles saillants, mais aussi un décor jovial qui donne envie de poser ses valises. Pour fuir plus vite.



» [PC] Les doublages des deux premiers jeux, en version originale, sont tout simplement excellents.

Alors j'ai finalement décidé qu'on allait faire notre propre jeu post-apocalyptique : *Fallout*. J'ai rassemblé une petite équipe pour donner vie au projet, pour y insuffler de l'humanité et du charme. On a listé différentes choses qui nous intéressaient, du combat tactique au système d'attributs, en passant par l'arborescence des aptitudes et l'ambiguïté morale. On a gardé le plus important, puis on s'est mis au travail sur les idées retenues."

Tim Cain, crédité comme créateur de *Fallout*, a conçu le moteur de jeu qui donne vraiment vie au projet. Dans les premières versions du jeu, les règles s'appuient sur celles du jeu de rôle *GURPS* (on y revient un peu plus loin) et le scénario parle de voyage dans le temps. "J'ai bossé sur différents moteurs de jeu : un moteur voxel, un moteur 3D, et un moteur de sprites isométriques que j'aimais bien. Sur ces bases, j'ai travaillé sur un moteur de combat basé sur *GURPS*, un jeu de rôle papier auquel je jouais avec des potes deux ou trois soirs par semaine."

Logiquement, le développement est freiné par le manque de moyens investis par Interplay dans le projet.

"Le processus de développement du jeu était assez informel", nous explique Tim. "Dans un sens, il a grandi de manière organique, en évitant de peu deux annulations – la direction pensait que les ressources mobilisées sur le projet seraient plus utiles ailleurs." Cet 'ailleurs', ce sont les grosses licences que le studio a acquises. Mais Tim et son équipe d'une trentaine de personnes s'accrochent.

Ils conçoivent notamment un système de jeu sur mesure pour le premier *Fallout* : le S.P.E.C.I.A.L., qui perdurera sur toute la série : S pour *Strength* (Force), P pour *Perception*, E pour *Endurance*, C pour *Charisme*, I pour *Intelligence*, A pour *Agilité* et L pour *Luck* (Chance). Ces statistiques ►



» [PC] Sur une échelle allant de 1 à "faut pas les faire chier", les Super-Mutants, fidèles à la saga depuis le début, ne sont jamais du côté du 1.



» Brian Fargo fait toujours joujou avec les mondes post-apocalyptiques avec la série des *Wasteland*.

LES SURVIVANTS DE L'APOCALYPSE

Des terres désolées, mais pas tant que ça quand même



HUMAINS
□ Et pas seulement le type de base, mais aussi des nains, des créatures des marais et autres variations plus ou moins bestiales. L'Humain a beau avoir causé cette apocalypse, c'est l'espèce la plus courante des terres désolées. Y'a pas de justice – d'autant que les survivants ne sont pas vraiment du genre sympa.

GOULES

□ Ceux et celles qui ont oublié de se protéger des radiations sont devenus des goules écorchées et profondément irradiées. Certaines ont gardé leurs facultés et se comportent comme des humains normaux (donc méfiance). Celles qui sont restées trop longtemps exposées hantent la lande, pareilles à de féroces zombies.



SUPER-MUTANTS
□ Certains humains plongés dans les bassins visqueux de V.E.F (Virus Évolutif Forcé) se sont transformés en super-mutants, des brutes gigantesques, souvent débiles, parfois malignes, toujours très dangereuses. Ils sont présents depuis le début de la saga, généralement comme antagonistes, mais pas toujours.

ROBOTS

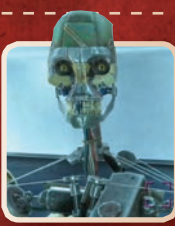
□ Il y en a de toutes les tailles et de toutes les formes, amicaux ou pas du tout, mais alors vraiment pas. Les Protectrons, qui semblent tout droit sortis de Planète interdite, reflètent tout particulièrement l'esprit "années 50" de l'univers de jeu.



EXTRATERRESTRES
□ Ce n'est que dans le troisième volet que les aliens font vraiment leur apparition, mais on croise des OVNIS crashés depuis le tout premier *Fallout*. Intelligentes et fourbes, ces étranges créatures sont aussi mystérieuses que rares. Certaines rumeurs laissent entendre qu'ils seraient responsables de la Grande Guerre...

SYNTHÉTIQUES

□ Basés sur une technologie d'avant-guerre, les synthétiques sont une des rares innovations apparues après la chute des bombes. Ils sont conçus pour imiter les êtres humains. Nick Valentine, un des meilleurs compagnons de route de toute la saga, est l'un d'entre eux – mais ils ne sont pas tous aussi facilement repérables...



"ON ALLAIT TOUS ENSEMBLE DANS LA MÊME DIRECTION, SANS TROP DE LUTTE D'EGO"

Tim Cain



» Tim Cain travaille toujours sur des RPG, aujourd'hui, chez Obsidian Entertainment.

► primaires définissent le personnage, de la brute au QI d'huître écervelée incapable de dialoguer avec les personnages non joueurs les plus futés au génie ultra-charismatique. Tout cela est défini par une formule relativement simple, qui a pourtant failli ne jamais être :

"À l'origine, *Fallout* était un jeu *GURPS*", nous dit Chris Taylor, *lead designer* sur *Fallout*. *GURPS* était un jeu de rôle papier de Steve Jackson Games, et comme son nom l'indique (*GURPS* signifie *Generic Universal Role Playing System*, soit 'Système de Jeu de Rôle Universel Générique'), il était conçu pour s'adapter à tous types d'univers. Les créateurs de *Fallout* y ont vu les parfaits fondements pour leur jeu. La licence de *GURPS* est acquise pour ce qui s'est un moment appelé *Fallout : A GURPS Post-Nuclear Adventure*.

Mais les choses tournent mal : "On a montré à Steve Jackson la séquence d'ouverture, où le prisonnier se fait tirer dans la tête pendant qu'il fait coucou à la caméra. Et le moins qu'on puisse dire, c'est que Steve n'a pas adoré", nous raconte Brian Fargo. "Je savais quel type d'univers on construisait, et cette séquence d'ouverture était juste un avant-goût du monde violent de *Fallout*. Alors j'ai mis fin à l'accord."

En quête d'un remplaçant, Chris Taylor se rabat sur un ensemble de règles qu'il avait lui-même conçu sur son temps libre. "J'ai écrit mes propres règles de RPG sur des fiches cartonnées, des carnets de brouillon et des piles de papier millimétré", nous dit-il. "Mon jeu de rôle s'appelait *MediEvil* et... ce n'était pas terrible. Alors on est revenu sur

» [PC] Quand la société s'effondre, les dégénérés prennent le pouvoir. Et pas que dans *Fallout*, visiblement.





» [PC] Dans *Fallout 2*, Michael Dorn – le lieutenant Worf de *Star Trek* – incarne Marcus, ex-soldat du Maître. Devenu maire de Jacobstown, le personnage apparaît aussi dans *New Vegas*.

D&D, avec mes potes. Mais j'ai gardé mes notes. L'équipe s'est basée dessus pour *Fallout* en l'adaptant avec les statistiques et aptitudes dont on avait besoin pour le jeu. Mais les *Perks* (compétences) ont été spécifiquement créées pour *Fallout* en remplacement des traits avantages/inconvénients de *GURPS*."

Ce type de synergie n'est pas rare, pendant le développement d'un jeu, mais cet exemple s'insère bien dans le mythe derrière ce que va devenir *Fallout*. "On avait une belle harmonie, dans l'équipe", ajoute Chris. "On allait tous ensemble dans la même direction, sans trop de lutte d'ego, avec la même vision pour la direction à prendre. C'est très rare. *Fallout* a toujours été considéré comme un projet de seconde zone, en tout cas jusqu'aux derniers mois de développement. C'est assez frustrant de voir le potentiel de votre jeu alors que personne d'autre, en dehors de l'équipe de développement, n'en est conscient... sauf au dernier moment!"

Toute l'équipe du jeu est convaincue de son potentiel, comme tous ceux qui s'essayent à ce RPG profond, original et

terriblement lugubre. La survie est ardue, mais vos armes ne se cantonnent pas à vos flingues ou vos lames : vos mots peuvent être tout aussi mortels, comme le prouve la rencontre avec le boss final. Les joueurs dotés de suffisamment de charisme peuvent le pousser au suicide... Une approche sans précédent, à l'époque, dans le jeu vidéo, et la parfaite illustration du travail formidable de l'équipe de Tim Cain.

Le travail sur une suite démarre avant même la sortie du premier volet : "Six mois avant sa sortie, *Fallout* faisait déjà le buzz au sein du studio", explique Tom. "Les types de l'équipe de test venaient jouer le soir et les week-ends, sur leur temps libre, bénévolement. C'est pour ça que *Fallout 2* a été mis en chantier avant même que *Fallout* ne soit mis en vente." Ce qui n'était qu'un projet secondaire pour Interplay devient un titre de premier plan, surtout quand les critiques dithyrambiques tombent et que les ventes explosent. *Fallout 2* sort



CURIOSITÉS ET BIZARRERIES

Les easter eggs des *Fallout*



CRASH D'OVNI

FALLOUT 1-4, NEW VEGAS

Il y a toujours un OVNI crashé quelque part, dans un *Fallout*. Et aussi des trucs extraterrestres à voler, préférablement des armes, comme le puissant Pistolet Alien. Gardez l'œil ouvert!



CLIN D'ŒIL À TAMRIEL

FALLOUT : NEW VEGAS

Sur certains lampadaires du bidonville de Freeside sont gravées les lettres TES-04 – une référence à un jeu alors en développement chez Bethesda, un certain *The Elder Scrolls 4 : Skyrim*.



LES MONTY PYTHON

FALLOUT 2

Dans les terres désolées, vous pourrez croiser une bande de types un peu bizarres, des soi-disant chevaliers menés par un certain Arthur, en quête de la Sainte Grenade. Ça ne vous rappelle rien? Vraiment? Ignore!



LE TARDIS

FALLOUT

Une brève rencontre qui fera bondir les fans du *Docteur Who* : une vieille cabine de police anglaise, plantée en plein milieu du rien, qui se met à clignoter avant de disparaître...

LES AVENTURIERS DU FRIGO PERDU

NEW VEGAS

Une version plus réaliste d'une scène que bien des fans d'*Indiana Jones* aimeraient effacer de leur mémoire. Ici, il ne reste qu'un squelette et un chapeau.



PAS DE PANIQUE!

FALLOUT 2

Référence geek par excellence, *Le Guide du Routard Intergalactique* a droit de cité dans *Fallout 2*. La baleine est tombée de très haut, mais ce n'est pas ça, qui l'a tuée : c'est l'arrêt brutal à la fin.



HOMMAGE

FALLOUT 3

Malgré les soucis juridiques et la disgrâce, l'éditeur originel des *Fallout*, Interplay, a droit à un discret hommage de Bethesda avec cette structure qui rappelle le logo Interplay. Évitez quand même d'évoquer *Fallout Online*, on ne sait jamais...



MAD MAX

FALLOUT 1-4, NEW VEGAS

On oublie souvent que l'armure en cuir de la série *Fallout* s'inspire directement du costume de Max Rockatansky des films *Mad Max*. On aurait préféré l'Interceptor, mais bon.



EST-CE QUE TU VIENS POUR LES VACANCES ?

Les régions où se déroulent les différents Fallout



OREGON

FALLOUT 2

Le point de départ du jeu est le village d'Arroyo, dans l'Oregon, fondé par le protagoniste du premier jeu après son expulsion de l'Abri 13. Ceci étant, cette deuxième aventure se déroule bien après la première, près d'un siècle plus tard.



LE DÉSERT DE MOJAVE

FALLOUT : NEW VEGAS

Bethesda se concentrant sur la côte Est, Obsidian en profite pour repartir vers l'Ouest, aux alentours de ce qui fut un jour Las Vegas. Peu touché par la guerre atomique, le désert de Mojave est un terrain de jeu idéal pour un *Fallout*.



LE MIDWEST

FALLOUT TACTICS

Ce spin-off se déroule à Chicago, au Kansas et dans le Colorado. Il raconte l'histoire de la Confrérie d'Acier, certaine de Détenir La Vérité, avec Plein de Majuscules Dedans.



BOSTON, MASSACHUSETTS

FALLOUT 4

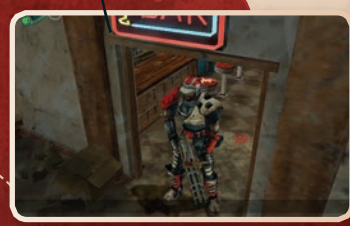
Bethesda a soigné dans les détails la modélisation de la terre des sorcières et de Sam Adams, où l'on longe des côtes tortueuses et des tas de références à la Révolution américaine. Quoi qu'on pense du jeu, son univers est magnifiquement retranscrit.



CALIFORNIE DU SUD

FALLOUT

Difficile d'y reconnaître la Californie actuelle, d'autant que les villes où nous mène l'aventure ont été rebaptisées, comme Necropolis (ex-Bakersfield) ou Boneyard (le sud de Los Angeles). Mais qu'est-ce que vous voulez, c'est ça, le post-apocalyptique : on rase tout, et on recommence.



TEXAS

FALLOUT : BROTHERHOOD OF STEEL

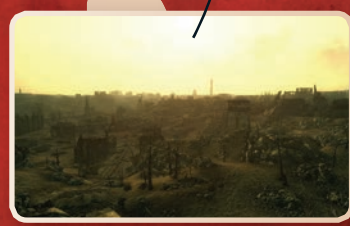
Quoi de mieux qu'un désert préapocalyptique plein d'armes à feu comme base pour un désert post-apocalyptique plein d'armes à feu ? Le Texas n'a pas tellement changé, après les bombes. Les scorpions sont juste un peu plus gros, disons. Un chouette environnement pour un *Fallout*. Dommage qu'il ait été gâché dans celui-là.



VIRGINIE-OCCIDENTALE

FALLOUT 76

De par sa nature, *Fallout 76* n'est pas là pour recréer une ville et ses abords, mais une région dans son ensemble – voire tout un état. La variété des paysages peut séduire toutes sortes de survivants, pour qu'ils s'amuse à explorer et coloniser les lieux, avant de s'envoyer des bombes atomiques à la tronche. Encore.



WASHINGTON DC

FALLOUT 3

Bethesda a eu la bonne idée de se concentrer sur une seule ville (et ses abords) plutôt que sur une vaste région géographique des États-Unis. Et en l'occurrence, difficile de faire plus spectaculaire qu'une capitale ravagée, avec comme clou du spectacle, une Maison-Blanche totalement dévastée des plus impressionnantes.

"FALLOUT 2 EST UN PROJET BÂCLÉ"

Chris Avellone

► exactement un an après le premier volet.

Avec le recul, on garde un bon souvenir de cette suite au ton plus badin, plus léger. Mais à l'époque de sa conception, de son développement et de sa sortie, les choses ont été plus tumultueuses. Les réactions violentes des fans en ont surpris plus d'un.

"En coulisses, c'est toujours aussi intense – les créateurs du jeu se sont battus pour imposer leur vision", nous dit Brian. "Mais ce n'est rien de plus que le processus créatif en marche. L'accouchement de *Fallout 2* a été un peu douloureux, mais je n'ai pas de souvenir précis sur quoi que ce soit de vraiment négatif. C'était une équipe de talent qui poussait dans la bonne direction."

Si l'ancien dirigeant d'Interplay semble avoir des souvenirs positifs de l'expérience, juste ponctués de quelques 'accrocs', d'autres évoquent, à couvert, un développement houleux et épuisant.

Il faut souligner que Tim et deux autres membres clés du premier jeu, Leonard Boyarsky et Jason Anderson, sont partis de Black Isle Studios pendant le développement de *Fallout 2*. "On a passé une journée entière sur le concept, et sauf erreur de ma part, ce qu'on a proposé a été accepté directement, sans la moindre révision", nous explique Leonard, directeur artistique du premier jeu. Contrairement à son prédécesseur, *Fallout 2* est un projet plus motivé par des considérations vénales que par des envies personnelles. Le tout dans un délai bien trop court pour un jeu d'une telle ampleur, plombé en prime par le vide laissé par le départ de Tim et consorts.

"On n'a rien vu venir", nous confie Chris Avellone, designer et auteur sur *Fallout 2*



» [PC] La voiture de *Fallout 2* ne semble pas trop à sa place, mais elle est absolument nécessaire pour progresser dans l'aventure.

et *New Vegas*. "Et puis, un jour, Feargus [Urquhart] organise une réunion de crise chez Black Isle pour redistribuer les tâches à ceux qui étaient encore là. On a tous été mis à contribution. À ce moment, je travaillais sur *Planescape : Torment*, et j'ai commencé à bosser en parallèle sur les deux RPG. Le cœur n'y était plus. Il n'y avait plus qu'une poignée de développeurs qui travaillaient sur les différents aspects du jeu, comme un assemblage sans 'épine dorsale' ni 'cœur' pour tout lier. On créait juste du contenu, le plus vite possible."

Cette approche a bien évidemment donné lieu à un *Fallout 2* très différent de l'original.

Le premier jeu était très sombre, mais sa suite accumule les clins d'œil aux Monty Python, au *Guide du Routard Intergalactique*, à *Godzilla* – entre autres. Certains visent juste et sont sincèrement drôles, mais beaucoup tombent à plat. "Je crois qu'on a perdu une grosse partie de l'ambiance sombre suite au départ de Leonard et de Jason", explique Tim. "Quant à ma règle de ne pas inclure de blagues ou de références culturelles qui n'auraient aucun sens dans le jeu pour les joueurs qui ne les comprennent pas, elle a été mise au rebut quand je suis moi-même parti."

Chris Avellone avoue être responsable de quelques gags et clins d'œil, et admet que le résultat n'est pas toujours des plus convaincants : "*Fallout 2* est un projet bâclé, sans véritable supervision, par manque de temps", nous dit-il. "Finalement, les concepteurs ont juste ajouté des trucs qui les faisaient marrer, même si ça ne collait pas avec le reste."

Un peu comme les gangsters à Borsalino et sulfateuses de New Reno, totalement hors contexte. "On me les a présentés, sans que je les aie demandés", nous explique Chris Avellone. "Mais ils ►



» [PC] Le système de jeu de *Tactics*, c'est une sorte de run-and-gun stratégique au tour par tour. Pas mal du tout, d'ailleurs.



» Chris Avellone est un vétéran du jeu vidéo qui a travaillé sur plusieurs titres prestigieux, dont les *Baldur's Gate* ou plus récemment sur *Pillars of Eternity*, *Divinity : Original Sin 2*, *Prey* et *Pathfinder : Kingmaker*.



» Un dessin préparatoire de Rivet City, le plus grand campement de *Fallout 3*. Un vrai labyrinthe de métal, aussi.



» [PC] L'adaptation console de *Baldur's Gate Dark Alliance* était réussie... contrairement à celle de *Fallout*.



» Après avoir produit *Fallout 3*, Gavin Carter est parti travailler sur *Halo 4*.



» Leonard Boyarsky a travaillé chez Blizzard sur la franchise *Diablo* avant de passer chez Obsidian Entertainment.

► étaient là, et je devais faire avec, même s'ils n'étaient pas dans le ton. Ceci dit, c'était le cas pour pas mal de trucs à New Reno, même si on pouvait faire tout un tas de choses, en ville."

Il est vrai qu'il y a de quoi s'occuper, dans *Fallout 2*. Le jeu n'apporte pas grand-chose de neuf et se contente essentiellement de reprendre les bases du premier *Fallout* avec du nouveau contenu, mais il n'en est pas moins divertissant. Et finalement, le contraste avec le premier jeu a fait des adeptes, qui depuis toujours ont eu droit à une certaine dose d'humour dans les *Fallout*. Mais quand *Fallout 2* veut se la jouer sérieux, il ne le fait pas non plus à moitié. Essayez juste de vous faire tatouer 'Esclavagiste' sur le front, pour rigoler. Rien de tel pour vous pourrir la partie – vu que presque aucun personnage d'importance ne voudra faire affaire avec vous.

Si le premier volet a demandé trois années de développement, *Fallout 2* sort donc après un an de développement, avec une nouvelle région à explorer, des tas de nouvelles histoires, et même une voiture. Le résultat reste tout de même consistant et convaincant, même s'il s'aliène les puristes du premier volet. Et bien que Tim Cain soit parti en cours de route, il porte un regard très positif sur cette suite : "Qu'ils aient réussi à sortir un jeu beaucoup plus grand que le premier en bénéficiant de trois fois moins de temps pour le faire, ça m'a toujours impressionné", nous dit-il. "Ils doivent être très fiers de ce qu'ils ont fait."

Les problèmes qui se sont manifestés pendant le développement trouble de *Fallout 2* ne disparaîtront pas au fil des années qui suivront, chez Interplay, au point où ce second volet sera le dernier de la lignée originelle chez cet éditeur. D'autres projets ont été mis en chantier, sans aboutir. Deux autres jeux sont cependant sortis entre *Fallout 2* et *Fallout 3* : l'un avec de bonnes idées, l'autre qu'il vaut mieux oublier. Mais *Fallout* est loin d'avoir dit son dernier mot...

"NOUS VOULIONS CRÉER UN FUTUR POST-APOCALYPTIQUE PLUS RÉALISTE"

Gavin Carter

Fallout Tactics, un *spin-off* centré sur le système de combat des deux premiers jeux, sort en 2001. Si le titre empiète un peu sur les terres des *Jagged Alliance* et consorts, sa dimension tactique reste très superficielle, avec un côté très *run-and-gun*, paradoxalement.

"J'étais très content de ce que Micro Forte avait fait sur *Fallout Tactics*", nous dit Chris Taylor, senior designer sur le projet.

"Mais j'admets que ce n'est pas vraiment le jeu qu'on avait imaginé, au début. Quand les jeux ne sont rien de plus que des idées, on peut facilement s'emballer pour un concept. Et puis, la réalité débarque. On doit faire des compromis. Dans le cas de *Fallout Tactics*, le jeu est sorti trop tôt. Il aurait mérité une gestation un peu plus longue".

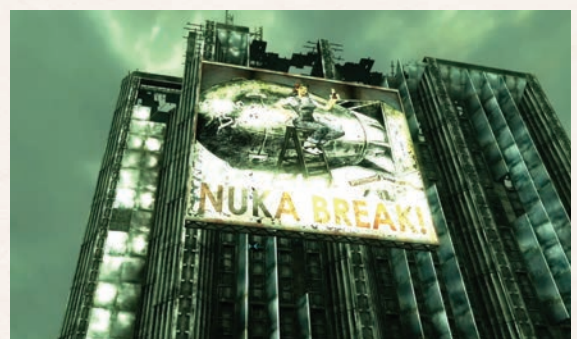
Si *Tactics* a gagné en prestige avec les années, l'autre *spin-off* d'Interplay, *Fallout : Brotherhood Of Steel*, est plus regardé de travers. Cette version 'consolidifiée' de *Fallout* à la sauce *Baldur's Gate : Dark Alliance* est, au mieux, insipide. Et au pire, un gros caca sur la réputation de la série. Mais Interplay ne se préoccupe pas tellement de ces *spin-offs*, plus concentrée sur un vrai *Fallout 3* – nom de code *Van Buren*.

"Brian Fargo était parti, à ce moment", nous explique Chris Avellone. "Et il avait emmené avec lui l'esprit du studio. Ça s'est ressenti à tous les niveaux."

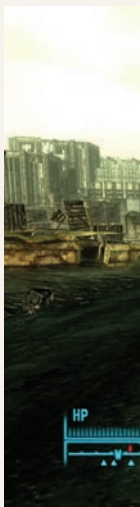
Le premier *Fallout 3* est donc annulé. Interplay, très endettée, revend les droits sur la série, qui échoit donc à de nouveaux propriétaires...

En 2008, Bethesda crée la surprise : le studio à l'origine des RPG en vue subjective *Elder Scrolls* sort sa propre version de *Fallout 3*.

C'est un succès immédiat, qui immerge les joueurs dans les terres post-apocalyptiques



» [PC] L'iconographie de la série *Fallout* a toujours été soignée, jusque dans les petits détails.



**ATOMISÉS!**Les jeux **Fallout** annulés

logiquement désolées de Washington DC.

Si des changements radicaux sont au programme, les fondamentaux de la série, comme le S.P.E.C.I.A.L et le SVAV, sont toujours là. C'est à la fois un jeu totalement nouveau et un titre terriblement familier.

"À l'époque, on voulait que Bethesda Game Studios devienne autre chose que 'l'équipe des Elder Scrolls'", nous confie Gavin Carter, *lead producer* sur *Fallout 3*. "On a pas mal réfléchi à ce qui ferait un bon nouveau projet. Je ne sais plus quand *Fallout* s'est imposé, mais on en parlait beaucoup. C'est vite passé du 'Ce serait chouette si...' au 'Ne nous emballons pas, mais c'est du domaine du possible', puis au 'On y va, au boulot, les mecs!'"

Le vaste monde détaillé de *Fallout 3* s'étend littéralement sous les yeux du joueur et revient au ton plus sérieux du tout premier opus. "Le deuxième *Fallout* est un grand jeu, mais tous ces petits trucs drôles nous apparaissaient surtout comme des distractions", nous dit Gavin. "Nous voulions créer un futur post-apocalyptique plus réaliste, et on pensait que trop d'humour sortirait le joueur de l'histoire plutôt qu'autre chose."

Passer de la fantasy à la science-fiction est un défi, pour l'équipe de développement. Si ses détracteurs dépeignent *Fallout 3* comme un 'Oblivion avec des flingues', le jeu est en réalité une vraie réussite, tant pour Bethesda que pour la franchise proprement dite. Et le développement semble avoir été des plus enrichissants pour ses créateurs : "Je me souviens d'avoir vu des gens bosser pendant des mois pour peaufiner la séquence de fin", nous raconte Gavin Carter. "L'équipe PS3 a crunché pendant des semaines pour corriger un bug du SVAV. Je me rappelle des rigolades pendant des réunions de conception, devant un minigun qui ressemblait un peu trop à un aspirateur ; d'un graphiste qui cachait son écran derrière un rideau et des pancartes



» [PC] On ne peut pas se battre tranquillement contre un fangeux sans se faire aussi emmerder par son papa pas content.

**FALLOUT EXTREME**

ANNULÉ EN : 2000/SUPPORTS : PS2, XBOX

□ Un shooter tactique jouable à la première et à la troisième personne, qui n'a jamais dépassé l'étape conceptuelle. C'est sans doute dommage, parce que ça fait penser à un *Hired Guns* dans l'univers de *Fallout*. Le scénario devait emmener les joueurs en Russie, en Mongolie, puis en Chine – ce qui en aurait fait le premier *Fallout* en dehors du territoire américain. Hélas, *Extreme* a été annulé très tôt, quand il n'était encore qu'au stade de l'ébauche.

FALLOUT TACTICS 2

ANNULÉ EN : 2001/SUPPORT : PC

□ La préproduction d'une suite avait commencé quand le premier *Tactics* est sorti, mais les ventes de ce dernier n'ayant pas été satisfaisantes, Interplay a annulé le projet. Il n'en reste aujourd'hui que quelques croquis de crocodiles mutants (le jeu était censé se dérouler en Floride) et quelques ébauches d'idées, dont celle d'un JEK (Jardin d'Eden en Kit) radioactif qui aurait pris à contrepied les rêves de restauration d'un monde idéal si cher à la série...

**VAN BUREN**

ANNULÉ EN : 2003/SUPPORT : PC

□ Basé sur le moteur Black Isle de *Baldur's Gate 3* (lui aussi annulé), ce premier *Fallout 3* était piloté par Chris Avellone et Josh Sawyer, qui signeront plus tard *New Vegas*. Le projet mettait le joueur dans la peau d'un prisonnier et l'aurait emmené à travers l'Arizona, le Nevada, le Colorado et l'Utah. Une démo technique est même parue, mais Interplay a finalement décidé de basculer les ressources sur *Icwind Dale* et d'abandonner *Fallout 3* par la même occasion.

FALLOUT : BROTHERHOOD OF STEEL 2

ANNULÉ EN : 2004/SUPPORT : PS2

□ D'un côté, c'est bête que ça ait été annulé, puisque le jeu était presque terminé quand Interplay a tout arrêté. De l'autre, le premier volet était mauvais, donc a priori, ce n'est quand même pas une grosse perte. Le scénario empruntait des éléments de *Van Buren* (La Légion de Caesar et les Jackals, qu'on retrouvera les uns et les autres dans *New Vegas*) et cette idée de JEK radioactif.

**PROJECT V13**

ANNULÉ EN : 2012/SUPPORT : PC

□ *V13* était le nom de code de deux projets d'Interplay et de Black Isle Studios reformé. Le premier était un MMO, *Fallout Online*, développé par Masthead Studios pour Interplay, mais une bataille judiciaire avec Bethesda a mené à l'annulation du projet. Un second projet *V13*, sans rapport direct avec *Fallout*, est apparu en financement participatif, avant de sombrer doucement dans les limbes sans qu'on en ait vu quoi que ce soit.

MON COCON RADIOACTIF À MOI

Six des meilleurs abris des *Fallout*



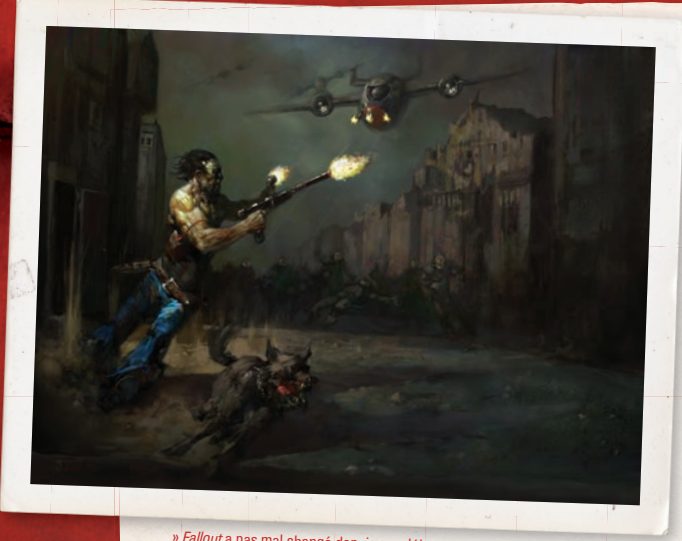
ABRI 108
LE PARADIS DES CLONES
FALLOUT 3
□ Perpétuer une espèce menacée par clonage, dans un abri, ça peut se comprendre, du moins quand on clone plus d'une personne. Hélas, il n'y a que Gary qui ait été cloné dans l'Abri 108. Résultat : un groupe de clones tarés qui deviennent très agressifs envers quiconque ne s'appelle pas Gary (ou ne répète pas 'Gary' *ad nauseam*).



ABRI 13
ISOLEMENT PROLONGÉ
FALLOUT 2
□ Le premier Abri 13 ne devait jamais être ouvert, afin d'étudier les effets d'un isolement prolongé. Mais il l'a bien sûr été dans le premier jeu, avant d'être colonisé par des Écorcheurs intelligents, qui savent dire autre chose que "Gary", dans le second volet.



ABRI 75
SÉLECTION GÉNÉTIQUE
FALLOUT 4
□ Construit sous une école, l'Abri 75 a été un refuge pour des parents et leurs enfants. Sauf qu'une fois les portes fermées, les seconds ont exécuté les premiers, avant d'expérimenter toutes sortes de techniques pour devenir de meilleures personnes. Étonnamment, ça n'a pas très bien fonctionné.



» *Fallout* a pas mal changé depuis ses débuts, mais le thème central est toujours le même : survivre dans les vestiges hostiles d'un monde autrefois familier.

► d'avertissement parce qu'il regardait des photos de référence pour le gore ; des applaudissements devant les premières démos de démembrement en 3D, où on ne se lassait pas d'exploser des persos, encore et encore..." Bethesda est ensuite retournée à ses *Elder Scrolls* pour ce qui deviendra *Skyrim*, sans pour autant abandonner *Fallout*. La tâche est cependant confiée à Obsidian Entertainment, un studio composé de plusieurs membres ayant travaillé sur les deux premiers *Fallout* et sur le projet avorté *Van Buren*. "L'équipe bossait sur du DLC pour *Fallout 3* et se concentrait de plus en plus sur *Skyrim*", nous dit Gavin, "et on a compris qu'on ne pouvait pas tout faire nous-mêmes. Pour tout le monde, le choix d'Obsidian était l'évidence même, vu leur passif sur la franchise et la qualité de leur travail." "On a vu trop grand", nous explique Chris



IL ÉTAIT UNE FOIS **FALLOUT**



ABRI
22

LE JARDIN OUVRIER

FALLOUT : NEW VEGAS

□ L'Abri 75 devait être un modèle d'autosuffisance, avec un joli jardin où pousserait tout ce dont on aurait besoin. Hélas, un champignon mutant a changé la donne. S'il y a une pancarte "Attention, plantes tueuses" à l'entrée, ce n'est pas pour rien.



ABRI
8

TOUT EST SOUS CONTRÔLE

FALLOUT 2

□ Un Abri bien conçu, qui s'ouvre au bon moment et abrite une population motivée, bien dans sa peau et dans sa tête, prête à reconstruire un monde meilleur? Quel intérêt? Eh bien, déjà, ça permet de comprendre tout ce qui a pu partir en sucette dans les autres abris... enfin, en théorie.



ABRI
12

DES RADIATIONS ET DES HOMMES

FALLOUT

□ Comment tester les effets des radiations sur une population réfugiée dans un abri antiradiation? C'est simple : laissez la porte ouverte. C'est ce qui est arrivé aux pauvres hères de l'Abri 12. Ceux qui ont survécu sont devenus des goules, qui après la guerre ont fondé la cité de Necropolis.

Avellone, à propos de *Fallout : New Vegas*. "Le jeu était trop gros, et on avait ajouté trop de trucs pour les délais dont on disposait. Quand le jeu est sorti, il y avait encore des tas de bugs non corrigés." Des patches sont venus réparer tout cela, mais ce travail en sus a impacté le développement du DLC, qui a à son tour demandé plus de travail, ainsi de suite. "C'était bien plus difficile que ça n'en a l'air", ajoute Chris. "Les patches et les correctifs déréglèrent des choses, parfois jusqu'à bloquer des progressions critiques dans les quêtes."

New Vegas, pourri par des bugs parfois bloquants et des soucis de performance sur tous les supports, est sorti trop tôt. Cela ne l'empêchera pourtant pas de devenir un des volets les plus appréciés de la saga, grâce à son roleplay consistant et ses interactions poussées qui renouent avec les titres originaux de Black Isle. Mais les premières réactions à la sortie du jeu lui ont fait beaucoup de mal.

Et puis, il y a aussi cet incident Metacritic : Obsidian avait promis que le jeu obtiendrait un score d'au moins 85 % sur le célèbre site de notation. *New Vegas* a fini à 84 %.

Des primes se sont envolées et des gens ont été virés...



» [PC] La mer lumineuse de *Fallout 4* est sans doute le coin le plus horriblement post-atomique de la saga.

Mais Bethesda revient à la charge avec *Fallout 4*, qui s'éloigne encore un peu plus de l'original avec de nouveaux éléments de construction et de crafting... et des mods payants.

S'il a été bien accueilli par les joueurs et la critique, *Fallout 4* ne réussit pas pour autant à convaincre les puristes de la première heure. C'est un bon jeu, sans le moindre doute. Mais un grand *Fallout*? Le débat reste ouvert.

Et il ne risque pas de se refermer, avec la sortie récente de ce qui se dessinait déjà derrière le crafting de *Fallout 4* : une version massivement multijoueur de *Fallout*. L'idée est là depuis le tout début de la saga, mais il aura fallu attendre plus de 21 ans pour qu'elle

se concrétise. *Fallout 76* est là encore une nouvelle ère pour la série, très en phase avec son temps où le bac à sable multi a le vent en poupe, mais plus éloigné que jamais de ses origines, sans pour autant les renier ni abandonner les fondamentaux.

La série des *Fallout* a énormément évolué, au fil du temps, peut-être plus que toute autre franchise du jeu vidéo. Pour autant, elle n'en a jamais oublié ses thèmes centraux : la désolation post-apocalyptique, les travers de la nature humaine, l'épreuve de la survie.

Comme le résume très justement Tim Cain, son créateur : "*Fallout* est et restera toujours mon bébé, même s'il a été adopté par une autre famille." ★



» [PC] Le moment où l'on comprend d'où la ville de Novac tient son nom...

À L'AFFICHE

LE JEU VIDÉO FAIT SON CINÉMA



Le roman à succès de Michael Ende a été adapté en film à succès par Wolfgang Petersen... Jamais deux sans trois, avec le jeu vidéo d'Ocean ?

On a vieilli, et le film aussi, mais *L'histoire sans fin* (*The Neverending Story* en version originale ou *Die unendliche Geschichte* en version vraiment-vraiment originale allemande) reste un des grands films fantastiques des années 80, plein d'aventure et de kitsch.

Le film est une adaptation

du roman éponyme de Michael Ende, publié en 1979, qui raconte l'histoire de Bastien, un garçon qui découvre un vieux livre du nom de *L'histoire sans fin* chez un bouquiniste. En visualisant l'histoire, il donne vie au monde merveilleux de Fantasia et à ses habitants aussi étranges que fantastiques. Mais évidemment, tout n'est pas rose, à Fantasia : le royaume est consumé par le Néant, et seul l'enfant-guerrier Atréyu, soutenu par la foi de Bastien en ce qu'il lit, peut le sauver. Cette mise en abîme fonctionne bien, mais c'est surtout l'esthétique du film qui se distingue, mêlant miniatures, *matte paintings*, écrans verts et marionnettes pour dépeindre un extraordinaire monde fantastique.

Réalisé par Wolfgang Petersen (à qui l'on doit aussi, entre autres, *Das Boot*, *Troie* et *Enemy Mine*), le film est une coproduction germano-américaine qui sort d'abord en Allemagne en avril 1984, avant d'être à l'affiche des cinémas américains en juillet de la même année, puis en France en novembre (et plus tard encore dans d'autres pays, dont l'Angleterre en avril 1985). Cette sortie en pointillés est une bonne chose pour Ocean, qui a acheté la licence d'adaptation du film et profite de ce temps pour développer le jeu vidéo.

Le projet est confié à trois anciens d'Imagine Software : le programmeur Ian Weatherburn et les graphistes Steve Cain et Simon Butler.



» [Atari 8-bits] La toile d'araignée géante qui bloque le chemin : un classique du jeu d'aventure texte.

FILM

» **ANNÉE :** 1984
 » **RÉALISATEUR :**
 Wolfgang Petersen
 » **AVEC :** Noah
 Hathaway, Barret
 Oliver, Tami Stronach

» **ANNÉE :** 1985
 » **DÉVELOPPEUR :**
 Ocean
 » **ÉDITEUR :**
 Ocean, Datasoft
 » **SUPPORTS :** Divers



Atreyu stands in a clearing in the middle of the Great Forest. There is a campfire burning brightly in the centre of the clearing and a small Forest track leading off to the northeast.

Light branch

OK!

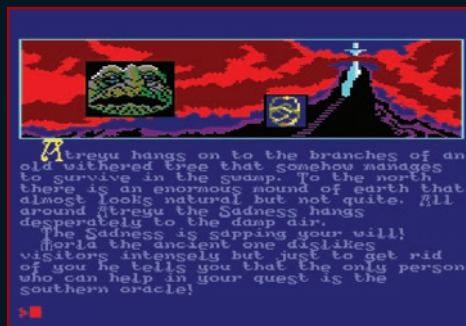
■

» [ZX Spectrum] On retrouve régulièrement Bastien, installé dans le grenier de l'école, captivé par sa lecture...

“Plus rien ne marchait, dans ma vie”, nous raconte Simon. “J’avais perdu mon boulot et ma copine. Alors je suis reparti de Londres, la queue entre les jambes, pour rentrer à Liverpool. La première chose que j’ai faite en arrivant, ça a été de contacter Steve Cain, mon meilleur pote. Je ne cherchais pas de boulot, je voulais juste qu’on se voie. Il était en train de produire les graphismes C64 de *L’histoire sans fin*, et il m’a demandé si j’aimerais faire ceux pour les versions Spectrum et Amstrad.”

“Ce n’était pas la première fois que je travaillais sur un jeu sous licence, vu que j’avais fait *Transformers* sur C64, pour Denton Designs”, ajoute Simon. “C’est presque scandaleux, mais figurez-vous que ça a été le plus gros succès commercial de Denton. Sans jeu de mots, ça s’est vendu par camions entiers ! À l’époque, il n’y avait pas encore beaucoup de jeux sous licence. L’industrie était jeune, on tâtonnait pour voir ce qui fonctionnait.”

L’équipe de développement savait bien qu’un jeu d’arcade-



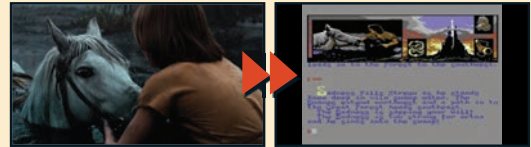
aventure classique ne fonctionnerait pas pour *L’histoire sans fin*, aussi opte-t-elle pour un jeu d’aventure texte traditionnel, agrémenté d’éléments graphiques (pour illustrer les personnages, objets et scènes-clés de l’histoire).

“C’était notre seule option, à l’époque”, nous dit Simon. “Ilan voulait juste quelque chose de faisable. J’ai lu le bouquin et j’ai vite compris que les machines 8-bits ne pourraient pas lui faire honneur, avec le dragon qui vole, le monstre de pierre, tout ça. On aurait pu essayer, mais ça n’aurait pas ressemblé au film. Donc un

» [Amstrad CPC] Ne restez pas trop longtemps dans les Marécages de la Mélancolie, ou vous sombrerez corps et âme dans le désespoir.

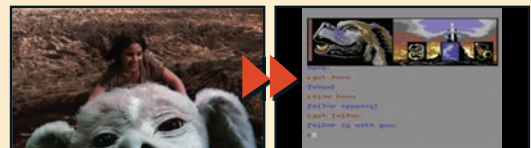
DU FILM AU JEU

Les grandes scènes du film retranscrites dans l’adaptation vidéoludique d’Ocean



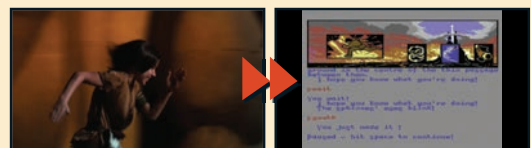
ARTAX S’EMBOURBE

On a tous écrasé une petite larmichette quand le fidèle compagnon d’Atreyu s’enfonce dans les Marécages de la Mélancolie. La scène se produit aussi dans le jeu, mais vous pouvez l’éviter en n’emmenant pas Artax avec vous quand vous allez rendre visite à Morla le Vénérable.



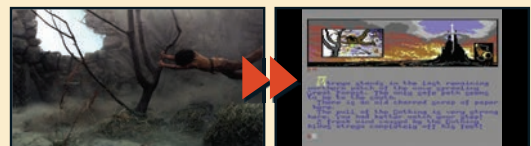
L’ENVOL DE FALKOR

Dans le film, l’Oracle du Sud vit à des milliers de kilomètres, mais dans le jeu, il suffit de traverser un petit “désert de toutes les couleurs”. Dans les deux cas, on y va à dos de Falkor. Le joueur doit l’invoquer en soufflant dans une corne de chasse dorée, qu’il doit bien sûr d’abord trouver.



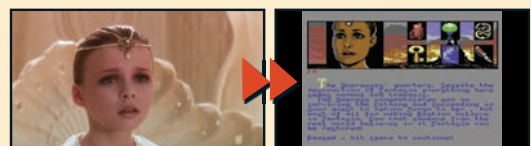
LES FRASQUES DU SPHINX

Dans le film, Atreyu doit avoir totalement foi en lui-même pour passer les sphinx qui gardent l’Oracle du Sud. Dans le jeu, le concept est le même, mais la solution est moins abstraite : il faut attendre que les sphinx clignent des yeux pour sprinter à toute berzingue.



LES FRAGMENTS DE FANTASIA

Quand Le Néant consume Fantasia et tout ce qui s’y trouve, Atreyu est presque avalé par l’abysse. Dans le film et le jeu, Falkor vient à sa rescousse juste avant que Fantasia n’explose en millions de morceaux. Puis le dragon porte-bonheur emmène Atreyu à la Tour d’Ivoire qui, curieusement, tient toujours debout.



LA RENCONTRE AVEC L’IMPÉRATRICE

La jeune Impératrice est le fil conducteur de l’histoire, mais Atreyu ne la rencontre qu’à la fin de son aventure, au sommet de la Tour d’Ivoire. Contrairement au film, le jeu s’arrête à ce moment, et Bastien, Atreyu et Falkor s’envolent pour “commencer à reconstruire Fantasia”.

LIBERTÉS ARTISTIQUES

Ça, c’est pas dans le film...

SPOOK CITY

□ Une grande portion du jeu se déroule dans Spook City, une cité pleine de clichés du jeu d’aventure texte. Dans le film, Spook city (la cité fantôme) n’apparaît que brièvement, sans jamais être nommée.



LA MORT D’ATREYU

□ Le héros du film ne meurt pas, mais dans le jeu vidéo, il est constamment en danger, surtout dans la deuxième partie où le moindre faux pas peut l’envoyer se faire avaler par le Néant.



LE LABYRINTHE

□ Non, dans le film, il n’y a pas de scène d’une heure où Atreyu se retrouve perdu dans un labyrinthe de couloirs sinueux. On se croirait presque dans *Colossal Cave*!



“ La boutique de jeux vidéo, c’est en bas de la rue. Ici, on ne vend que des petits objets de forme rectangulaire que l’on appelle : livres ”

Koreander



» Simon Butler d’Ocean signe les graphismes des versions Spectrum et Amstrad du jeu.

» [C64] Gmork le redoutable loup géant a l’air un peu édenté, dans le jeu, non ?

► jeu d’aventure texte emballé dans quelques jolis graphismes, c’était le meilleur choix. Quant à l’histoire, la marge de manœuvre était réduite, puisqu’on devait suivre au plus près le script qu’on nous avait fourni.”

Les développeurs se sont tout de même permis de retirer une grande partie des scènes dans le monde réel pour se concentrer sur la quête pour sauver Fantasia. Le joueur incarne Atreyu et doit apporter le médaillon de l’Auryn à l’Impératrice qui vit au sommet de la Tour d’Ivoire. Toutes sortes de défis et d’obstacles

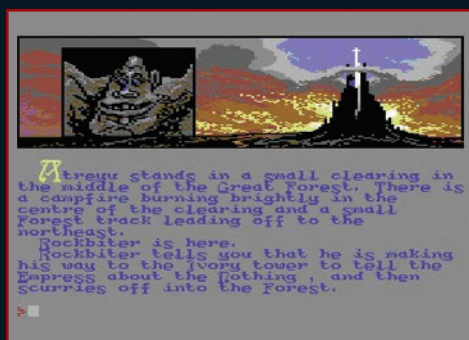
se dressent évidemment sur sa route.

Il en va de même pour Simon, pour qui le développement n’est pas non plus une simple promenade : “Travailler avec Ian, c’était un vrai cauchemar. Il était vraiment dysfonctionnel. C’était un des fondateurs de Denton Designs, mais il s’est mis tout le monde à dos dès le premier jour, alors il est parti proposer ses services de programmeur à louer chez Ocean. Ian était un excellent codeur, et on ne s’est pas disputés, mais il était vraiment asocial. Cependant, comme à Ocean, ils savaient qu’il était bon, ils lui ont lâché la bride.”

Simon a bénéficié lui aussi d’une certaine liberté qui lui a permis de travailler de chez lui. “Je vivais encore chez mes parents, et je bossais dans le salon. J’avais un C64, avec les graphismes impressionnants de Steve. Je les ai tous repris un par un pour les recréer sur Spectrum. Je me rappelle avoir fait Atreyu, Engywook, l’Impératrice et Falkor, qui ressemblait à un croisement entre une chenille et un hamster. C’était mon tout premier

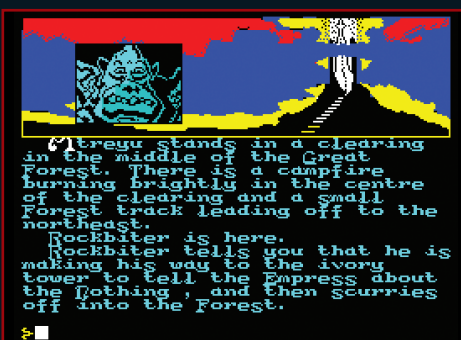


LES DIFFÉRENTES VERSIONS DU JEU



COMMODORE 64

□ La version d’origine est la meilleure, grâce à une réalisation de premier ordre. Les graphismes originaux de Steve Cain sont sublimes et l’écran-titre nous gratifie d’une superbe version du thème du film, ici reprise par Martin Galway.



ZX SPECTRUM

□ Une bonne conversion, notamment grâce aux graphismes de Simon Butler. La version 48 Ko a plus tard été rejointe par une version 128 Ko qui charge les trois parties du jeu en une seule fois et joue une version AY du thème musical.



AMSTRAD CPC

□ Semblable à la version Spectrum, avec juste des graphismes plus colorés grâce aux 16 couleurs du mode 0 du CPC. Par contre, le texte scrolle à la vitesse d’une limace souffreteuse, ce qui plombe un peu le jeu.

jeu Spectrum et j’ai fait de mon mieux pour recopier les visuels de Steve. Avant, j’avais fait la version Dragon de *Pedro* pour Imagine, mais là, j’avais plus que trois couleurs. Huit couleurs ! C’était carrément le paradis !”

Si l’aventure est assez courte et le moteur de syntaxe plutôt simple, les graphismes mobilisent beaucoup de mémoire. Chaque version du jeu inclut également une reprise du célèbre thème de Giorgio Moroder. Tout cela s’additionne pour un jeu qui dépasse les 100 Ko et doit donc être divisé en trois parties qui se chargent séparément. Si les visuels du jeu sont encensés par la critique, le jeu n’obtient cependant pas d’excellentes notes, à cause des limites de son *parser*, qui curieusement ne connaît pas la commande ‘Examine’, par exemple...

Le jeu sort sur C64, Spectrum, Amstrad CPC, Atari XL/XE et Apple II, édité par Datasoft en dehors de l’Europe. Une version étendue, qui charge en une seule fois, est également conçue pour le nouveau Spectrum 128 et bundlé avec la machine à son lancement.

Simon est plutôt content du résultat, surtout quand il le compare à d’autres titres sous licence auxquels il a contribué : “Ilan et Steve ont fondé Canvas et on a fini là, à créer d’horribles



» [ZX Spectrum] Plusieurs personnages tirés du film illustrent l’écran de chargement du jeu.

jeux vidéo de plus en plus merdiques”, nous dit-il. “Ils se foutaient pas mal du résultat. Comparé à des jeux comme *Miami Vice* ou *Highlander*, *L’histoire sans fin* était valable. Très valable, même.”

Après la sortie du jeu, Ian et Simon ont refait équipe sur d’autres jeux d’aventure sous licence : “On a fait *Hunchback The Adventure*, surtout parce que Ian voulait réutiliser le système qu’il avait développé et bien sûr, parce qu’Ocean possédait la licence *Hunchback*. Puis on a continué avec *Batman The Adventure*, qu’on a terminé, mais qui n’est jamais sorti. Je me rappelle bien avoir dessiné une Batmobile qui dérapait dans un virage, avec des lignes de zoom, de la poussière, des balles qui volent tout autour... Pour le reste, c’est un peu flou, aujourd’hui. Je sais que Ian l’a présenté à Ocean et qu’on lui a dit non. C’est dommage, mais



Artax stands in the centre of a torture chamber completely equipped with everything an up and coming young torturer could ever desire. In the floor against the west wall is a curious smooth circular hole. The only exit is to the east. There is a very dangerous looking wraith torturer here and he's spotted you !.

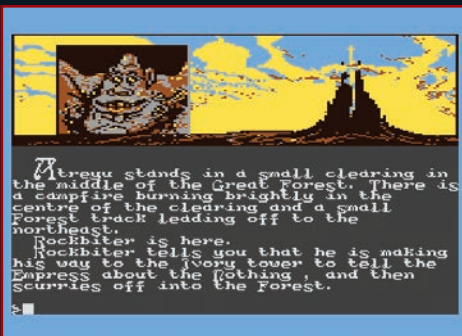
>■

» [ZX Spectrum] Une chambre de torture souillée de sang ? Ça, c’était pas dans le film tout mignon...

au moins, je n’étais pas payé en royalties, donc j’ai quand même eu mon chèque.”

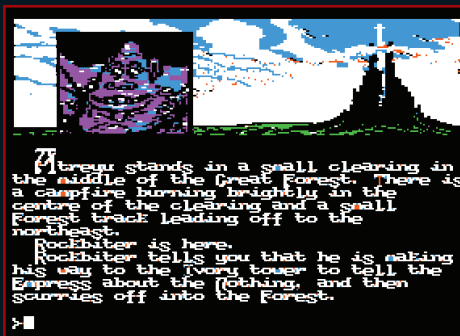
Ocean a pris des risques en adaptant un film en jeu d’aventure texte, mais comme l’a souligné Simon, c’était la bonne décision à prendre, à l’époque. Si vous en doutez, jetez un coup d’œil au jeu *The NeverEnding Story II* de Linel, basé sur le film *L’histoire sans fin II* de 1990.

C’est une adaptation cinéma très classique, avec différents mini-jeux (dont une scène de saut d’obstacles pour Artax et une séquence de vol à dos de Falkor en 3D), aussi moyenne, pour ne pas dire médiocre, que le film dont elle s’inspire. ✱



ATARI XL/XE

□ Un portage direct de la version C64 nécessitant une machine avec 64 Ko pour tourner. La musique in-game est horriblement insupportable, mais on peut heureusement la couper.



APPLE II

□ Une conversion du C64, comme sur Atari. Les graphismes sont un poil rustres et en basse définition, comme on pouvait s’y attendre, et mieux vaut ne pas évoquer la musique, mais sinon, c’est jouable.

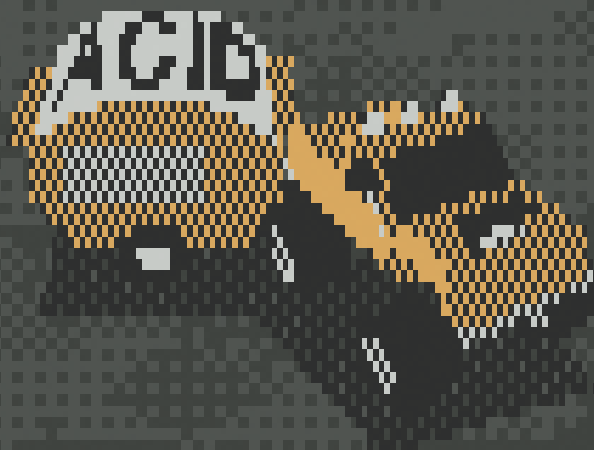


LE PUR MOMENT...

Super Skidmarks

» SUPPORT : AMIGA 1200 » DÉVELOPPEUR : ACID SOFTWARE » SORTIE : 1995

Super Skidmarks, c'est le jeu chaotique par excellence. Au sein de ces courses où se mesurent jusqu'à huit véhicules, la victoire dépend autant de votre talent à négocier les virages que de votre capacité à bousculer les autres participants. Les parties multijoueur tournent vite au pugilat plein de cris, d'insultes et d'éclats de rire. Et ce, même avant d'aller fouiller dans les menus pour y dénicher l'option permettant d'attacher des caravanes aux véhicules. On se retrouve à quatre participants, mais les courses n'en sont pas moins passionnantes : la nature turbulente du jeu est décuplée par ces remorques, pareilles à des fléaux d'arme grâce auxquels on peut encore mieux balancer ses adversaires dans le décor. Qu'importe si l'on part plus facilement en dérapage incontrôlé, tant que ça met le boxon ! ★



RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI!!!

Les vaches de course

Super Skidmarks inclut toutes sortes de véhicules, du tracteur à la F1, mais le plus emblématique de tous est assez rarement associé au sport automobile. La vache à roulette est pourtant le véhicule le plus amusant du jeu, haut la main. Haut le sabot, pardon.



Épingler dans l'épingle

Huit participants, un circuit étroit, un virage en épingle : tout est fait pour que ça tourne au carambolage. N'ayez pas peur de la casse et n'hésitez pas à vous appuyer sur un adversaire pour mieux négocier le virage. Et quand on dit 'appuyer', on veut dire 'lui rentrer dedans'.



Les traces de pneu

Parfois, ce sont les petits détails qui marquent le plus. Après deux-trois tours, le circuit est littéralement balaféré de traces de pneu et de marques de gomme, témoins des dérapages et tamponnages à gogo.



Haute résolution

Grâce au mode haute résolution de l'Amiga AGA, Super Skidmarks peut afficher encore plus d'action sur un même écran, avec un petit côté Super Sprint. En plus, ça facilite les choses pour ceux qui ont du mal à mémoriser les tracés.





P'tite B10

L'Amiga était certes sur le déclin en 1995, suite à la faillite de Commodore, mais ça n'a pas empêché des jeux de la qualité de *Super Skidmarks* de sortir. Développé par les Néo-Zélandais d'Acid Software, le jeu n'est pas sans rappeler des titres comme *Super Off-Road*, avec des environnements en pseudo-3D pleins de bosses, d'obstacles et de virages relevés. Des portages du jeu sont de plus sortis sur Amiga CD32 et Mega Drive. Sur la console de Sega, la cartouche était éditée par Codemasters, et incluait la technologie J-Cart pour que quatre joueurs puissent s'affronter simultanément.

LE MAKING OF DE



**LE PROGRAMMEUR TOD FRYE EST ENTRÉ DANS L'HISTOIRE
DU JEU VIDÉO EN CRÉANT LA VERSION ATARI 2600
DE PAC-MAN. DES DÉCENNIES PLUS TARD, LES FANTÔMES
DU PASSÉ LE POURSUIVENT TOUJOURS...**

Début 1981, Atari confie à un étudiant brillant, ancien sans-abri, le portage salon d'un des jeux les plus importants de l'histoire : le mégahit *Pac-Man*. Ce dernier s'est inscrit dans la culture populaire l'année précédente, quand une armée de petits gloutons jaunes a pris d'assaut les salles d'arcade et les bars. Le jeu a conquis des joueurs de tout âge et de tous horizons, brisant les barrières grâce à son concept à la fois accessible et non violent. *Pac-Man* est un véritable phénomène, et on estime à 400.000 le nombre de bornes installées de par le monde. Le jeu a aussi donné naissance à toutes sortes de produits

dérivés : autocollants, t-shirts, parures de lit, dessin animé, et même un 45 tours écoulé à plus d'un million d'exemplaires (on parle de *Pac-Man Fever* de Buckner & Garcia, hein, pas de la chanson de William Leymergie).

Atari ne doute pas que les joueurs attendent *Pac-Man* dans leur salon et a vite sécurisé les droits d'adaptation auprès du créateur du jeu, le japonais Namco. C'est une certitude : *Pac-Man* doit sortir sur la populaire console de salon Atari 2600.

La tâche échoit au programmeur Tod Frye, un jeune ingénieur software reconnu pour son talent, mais aussi pour son indiscipline. À l'université, il séchait les cours pour fumer de l'herbe dans un placard et s'amusait à programmer des jeux d'aventure texte sur Wang 3300, où le joueur incarnait un dealer de drogues.

"Le sport ne m'intéressait pas", nous raconte Tod.
"Pas plus que la comédie.
La programmation m'a attiré. C'est elle qui m'a choisi."

» L'Atari 2600 avait déjà accueilli plusieurs gros portages de l'arcade, dont *Space Invaders*.

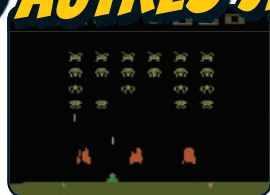




SUR ATARI 2600



10 AUTRES JEUX D'ARCADE PORTÉS SUR 2600



SPACE INVADERS

□ En 1980, le portage de ce phénomène de l'arcade a beaucoup participé à la résurrection de l'Atari 2600, en phase d'essoufflement, aussi peut-on le considérer comme la toute première "killer app" du jeu vidéo. En prime, c'est une conversion solide de la version d'origine.



DEFENDER

□ Si ce portage a été décrié pour son game design simplifié, le programmeur Bob Polaro a effectué un travail de titan en réinterprétant les contrôles complexes de la borne d'arcade au joystick à un bouton de la console. Moins difficile que l'original, il en préserve tout de même l'esprit.



MISSILE COMMAND

□ Malgré quelques sacrifices, la version 2600 du jeu d'arcade apocalyptique d'Atari est très réussie. Il manque le champignon atomique et le lugubre "The End" de la fin de partie, mais pour le reste, on retrouve tous les éléments de ce classique post-Guerre froide.



JUNGLE HUNT

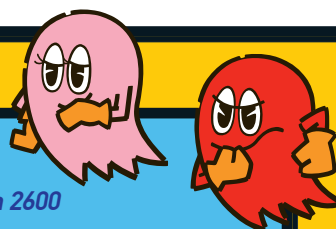
□ Un autre portage très décent, même comparé à un *Pitfall*!, peinture du jeu d'arcade dans la jungle. La version 2600 de *Jungle Hunt* reprend fidèlement les quatre écrans différents de la borne d'arcade, même son léger scrolling parallaxe.



CRYSTAL CASTLES

□ Il manque les animations et graphismes isométriques de l'original, mais le gameplay est intact dans ce portage esthétiquement raboté. Les parties sont rapides et fun, surtout si l'on joue au contrôleur Trak-Ball, pour une prise en main qui se rapproche de celle de l'arcade.

C'EST PAC-PAREIL



Les différences entre la borne d'arcade et *Pac-Man 2600*

LABYRINTHES ET POINTS

À cause des limitations de la machine, les points à l'écran sont plus gros et moins nombreux, sur 2600. Atari les désigne d'ailleurs comme des "gaufrettes vidéo" dans le manuel pour faire illusion. L'orientation verticale du labyrinthe fut modifiée pour s'adapter au format 4:3 des téléviseurs de l'époque.

ANIMATIONS

Pour économiser de la mémoire, Tod a simplifié les animations, comme la rotation verticale de Pac-Man et les animations plus complexes des fantômes, pour ne garder qu'une animation en deux images sur 2600.

CLIGNOTEMENT

Tod s'est servi d'une technique de clignotement afin que les quatre fantômes apparaissent en même temps à l'écran – et l'a justifiée en soulignant que les fantômes sont des apparitions éthérées. Gênés par ce clignotement constant, des joueurs se sont plaints de cette technique, auparavant jamais exploitée sur 2600. Tod, qui s'est aussi fait sermonner en interne pour ce choix, après la sortie du jeu, a expliqué que la limite des 4 Ko de mémoire de la console ne lui autorisait pas d'autre solution. Le fait que *Pac-Man* soit le dernier jeu 4 Ko d'Atari n'est peut-être pas une coïncidence.

COULEURS

Les couleurs des labyrinthes de la version 2600 ne correspondent pas à celle du jeu d'arcade, au grand dam des puristes. "Ce que je trouve intéressant, c'est que personne ne savait que les couleurs de *Pac-Man* étaient un élément-clé du jeu", nous a dit Tod. "Et c'est facile de dire 'Voyons, c'est évident!', parce que vous savez quoi? Ben, ça ne l'était pas!" Bon. OK, Tod.

SONS

Les célèbres "waka waka" du *Pac-Man* d'arcade sont remplacés par des blips criards générés par la puce audio primitive de la 2600. Le bruit de sirène d'arrière-plan est quant à lui purement zappé.

GAMEPLAY À DEUX JOUEURS

Des adaptations plus tardives de *Pac-Man* et de *Ms Pac-Man* ont abandonné l'option deux joueurs, mais Tod Frye a tenu à la garder. Sans cela, il aurait pu économiser quelques précieux octets, mais il considérait que le mode était essentiel pour préserver l'esprit du jeu d'origine.

FRUITS ET VITAMINES

Les niveaux du jeu d'arcade sont souvent désignés par leur fruit spécifique – la cerise, la fraise, l'orange, etc. Ces bonus permettent de modifier le score total, mais Tod a dû les écarter dans la version Atari 2600, pour des contraintes de mémoire. Il les a remplacés par un rectangle dans un rectangle, appelé "vitamine" dans le manuel.

CINÉMATIQUES

Les petites séquences narratives du jeu d'arcade, qui permettent de souffler un peu entre deux tableaux, ont tout bonnement été écartées de la version 2600, là encore pour des questions de mémoire.



► Tod pouvait survoler des lignes de code et trouver rapidement quelque chose à corriger. Pour lui, la programmation était comme "un pouvoir divin permettant de remettre les choses dans l'ordre, de mettre de l'ordre dans le chaos, de créer quelque chose qui ne serait jamais si vous ne vous en occupiez pas".

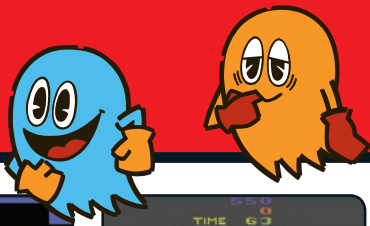
Il abandonne ses études en cours, et son père le vire du foyer. Rebelle et sans-abri, il fait la manche jusqu'au jour où il trouve un job sur un chantier et apprend le métier de charpentier. Plus tard, un de ses amis de faculté lui décroche un entretien chez Atari, et Tod revient à la seule activité qui l'ait jamais passionné : en 1979, il devient programmeur de jeux vidéo dans une des plus grosses boîtes de la Silicon Valley.

Il commence avec une version portable de *Breakout* et la version Atari 400/800 d'*Asteroids*. Comme tant d'autres, il apprécie la culture d'entreprise d'Atari, où le travail se mêle aux plaisirs chimiques. Quand le programmeur Howard Warshaw arrive pour son premier jour de travail, Tod se présente en lui proposant de partager un joint.

Mais Tod a aussi une face sombre.



» [Atari 2600] Sur 2600, le labyrinthe a été conçu avec des "graphismes d'arrière-plan" basse résolution, recopiés symétriquement suivant l'axe vertical.



TRACK & FIELD

□ Atari a réussi à préserver la vitesse et le challenge du classique de Konami, aussi bien au joystick standard qu'avec le contrôleur d'arcade à trois boutons vendu avec le jeu. *Track & Field* sur Atari 2600 fait autant transpirer que son cousin olympique *Decathlon*!



DOUBLE DRAGON

□ Le programmeur Dan Kitchen mérite tout notre respect pour avoir ne serait-ce qu'essayé de porter *Double Dragon* sur 2600! Jouable à deux, cette version est terriblement difficile, parce que ses coups spéciaux totalement essentiels passent par un système de combos au joystick vraiment infernal.



RAMPAGE

□ Certains portages ont eu les yeux plus gros que le ventre, et c'est le cas de celui-ci qui passe totalement à côté de tout ce qui fait le charme de l'original. C'est jouable à deux, mais les graphismes ne sont vraiment pas terribles, tout comme la détection des collisions.



CENTIPEDE

□ Atari a su préserver le rythme frénétique de l'original d'arcade, dans ce portage d'autant plus jouable au Trak-Ball. Les graphismes sont bien sûr en deçà de ceux du modèle, mais le gameplay est intact, aussi pardonne-t-on facilement cette dégradation visuelle.



STAR WARS : THE ARCADE GAME

□ La qualité du rendu de cette adaptation 2600 du célèbre shooter d'arcade force le respect! S'il manque bien sûr les graphismes vectoriels et la cabine de jeu immersive, les combats spatiaux et la séquence de la tranchée de l'original sont formidablement bien retranscrits.

"L'OBJECTIF, C'ÉTAIT DE CAPTurer L'ESPRIT, LA QUINTESSENCE, L'ÂME DE PAC-MAN"

TOD FRYE

On l'affuble du sobriquet d'Arfman, vu sa sale habitude d'arpenter les couloirs de la société en aboyant. Le programmeur, de grande taille, aime aussi traverser lesdits couloirs avec un pied sur chaque mur, traversant plusieurs mètres sans toucher le sol. Du moins jusqu'au jour où ses acrobaties lui font violemment heurter un sprinkler incendie. Bilan : 23 points de suture sur le front.

Plein de talent et d'énergie à revendre, Tod semble le candidat idéal, pour Atari. Mais pendant un entretien crucial, le supérieur de Tod émet des doutes et lui suggère de chercher un autre boulot. "Il m'a dit 'Écoute, t'es sans doute un très bon programmeur, mais tu ne vas pas y arriver'", se souvient Tod, qui avoue avoir été sonné par cette entrevue. "En sortant, je me suis allumé un joint et j'ai vomi. Et j'ai été complètement clean pendant l'année où j'ai bossé sur *Pac-Man*. Ce jeu, c'était ma chance pour prouver ce que je valais chez Atari. Alors, je l'ai bouclée."

Convertir le fameux jeu sur le hardware primitif de la 2600, c'est un sacré défi, et le jeune programmeur en est bien conscient. Son collègue Bob Polaro a préféré passer la main, certain que ce serait impossible et préférant s'atteler à un autre portage de l'arcade — celui de *Defender*. Tod accepte de s'occuper de *Pac-Man* et passe six mois à bosser 80 heures par semaine pour essayer de recréer une version digne de ce nom du jeu sur l'humble machine d'Atari. "J'étais trop peu professionnel pour donner le meilleur de moi-même", nous dit-il. "Mais la difficulté de la

tâche a aiguisé mes habitudes de travail et mon dévouement."

À l'origine, l'Atari 2600 a été conçue pour faire tourner des variations de *Pong* et de *Tank*, des jeux-phares de l'arcade des années 70. La machine n'est pas faite pour des jeux aussi sophistiqués que *Pac-Man*. "J'ai dû faire énormément de compromis", nous dit Tod. "C'est un support très, très contraignant."

Avec le recul, l'adaptation semble assez fidèle, mais c'est loin d'être le cas. La borne d'arcade *Pac-Man* était construite autour d'une carte-mère avec du hardware trois fois plus puissant que le processeur 6502 de la 2600. La borne alignait 16 Ko de ROM, 2 Ko de RAM vidéo et 2 Ko de RAM générale, tandis que la cartouche 2600 du jeu doit se contenter de 4 Ko de ROM — soit un quart de la mémoire globale de la borne d'arcade. La 2600 est aussi très limitée en termes d'affichage d'arrière-plan, aussi Tod doit-il créer des labyrinthes plus simples et carrés, avec des blocs graphiques sommaires. Pour y



» [Atari 2600] Le *Pac-Man* de Tod est le premier à affubler la pastille jaune gloutonne in-game d'un œil visible.



CINQ VERSIONS HOMEBREW

La crème de la nouvelle vague de portages de *Pac-Man*...

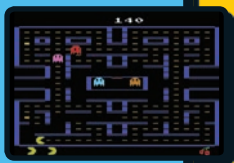
PAC-MAN 4K

□ Le programmeur Dennis Debro a souhaité créer une version 2600 de *Pac-Man* plus fidèle au jeu d'arcade, avec les mêmes limites de 4 Ko de mémoire que la version de Tod Frye. Le résultat est tout simplement impressionnant.



8K PAC-MAN

□ Daniel _____ (DINTAR816) passe la vitesse supérieure avec un *Pac-Man* sur 2600 avec 8 Ko de ROM qui reprend tous les éléments du jeu d'arcade original, dont les cinématiques, des sons améliorés et une IA des fantômes très fidèle à son modèle.



PAC-MAN COLLECTION (COLECOVISION)

□ Une version du jeu prévue pour la ColecoVision, mais qui n'est jamais sortie. Eduardo Mello d'Opcode Games a repris le flambeau avec cette *Pac-Man Collection* homebrew, rassemblant *Pac-Man*, *Ms Pac-Man* et un troisième jeu caché.



JR PAC-MAN (ATARI 7800)

□ Les labyrinthes en scrolling horizontal de cette suite souvent mésestimée sont un défi pour tous les supports 8-bits, mais Bob DeCrescenzo a réussi à bien retranscrire ce titre sur Atari 7800, avec en prime plusieurs réglages de difficulté.



CRAZY OTTO (ATARI 7800)

□ Crazy Otto est un kit d'amélioration non officiel pour les bornes d'arcade *Pac-Man*, développé par General Computer Corporation. Avec Midway, distributeur de *Pac-Man*, GCC l'a modifié pour en faire *Ms Pac-Man*. Le programmeur Bob DeCrescenzo a hacké la version Atari 7800 de *Ms Pac-Man* pour se rapprocher au plus près de la version originelle de GCC.



► arriver, il est obligé d'exploiter toutes sortes d'astuces de programmation.

Face à un tel défi, Tod choisit d'être pragmatique : "Je voyais ça comme une adaptation abrégée du jeu", nous explique-t-il. "L'objectif, c'était de capturer l'esprit, la quintessence, l'âme de *Pac-Man*. On savait que c'était un jeu avec des schémas répétitifs. Alors j'ai conçu une logique de répétition très précise, pour le comportement des fantômes. Ce n'était pas la routine d'Iwatani [le créateur de *Pac-Man*, NDLR], hors d'atteinte des capacités de calcul de la machine. Mais tout comme la borne *Pac-Man*, mon jeu produisait des schémas complètement reproductibles. C'est à ce niveau que j'ai compris la philosophie de *Pac-Man*. C'était fondamental. Je voulais sincèrement que mon *Pac-Man* soit le plus fidèle possible."

Le jeu sort en grande pompe, et les ventes sont stratosphériques. *Pac-Man* est le jeu 2600 le plus vendu de tous les temps, écoulé à environ 7,7 millions de cartouches et rapportant près de 200 millions de dollars de bénéfice brut à Atari.

Mais tout le monde ne l'encense pas. Dans son numéro du 11 mai 1982, *Electronic Games Magazine* descend le jeu comme suit : "Vu l'attente des joueurs et le temps considérable qu'ont passé les concepteurs d'Atari pour faire ce jeu, il est stupéfiant que ce portage d'un tel classique de l'arcade soit tellement dénué de tout ce qui faisait le charme de l'original". Le magazine informatique Softline, de son côté, considère que la version 2600 "ressemble moins à l'original de Midway que tous ses imitateurs".

Les concessions qu'a dû faire Tod sont bien sûr évidentes pour les fans : les couleurs du labyrinthe ne sont pas les mêmes, les personnages sont moins détaillés et



» [Atari 2600] Tod Frye s'est servi d'un générateur pseudo-aléatoire pour la logique de jeu, afin que le comportement des fantômes soit plus cohérent.

le jeu met en exergue l'âge avancé de la console. Tod, de son côté, ne s'occupe pas de la critique, déjà au travail sur son ambitieuse série des *Swordquest*. "Je n'ai pris connaissance des critiques de la presse que tardivement", nous affirme-t-il. "J'étais déjà passé à autre chose."

La version 2600 de *Pac-Man* acquerra une réputation de jeu bâclé, de pompe à fric.

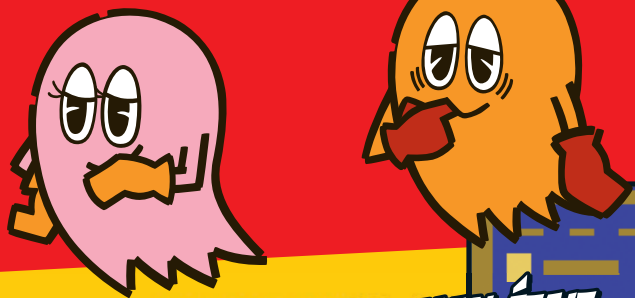
"Vous savez quoi? Je les emmerde", nous lâche Tod, du haut de 37 années de réflexion sur le sujet. "*Pac-Man* était très, très décent. On aurait corrigé les trucs dont tout le monde nous parlait, si on avait su comment faire. Mais personne ne savait. On écrivait l'histoire. On apprenait les règles. C'est ça, quand on est un pionnier."

Certains, chez Atari, pensaient que le jeu n'aurait pas dû sortir tel quel. Frank Ballouz, directeur marketing de la division arcade d'Atari, a dit dans une interview de 1998 qu'il "avait jeté un œil sur cette merde et dit à Ray [Kassar, PDG d'Atari, NDLR] que personne ne voudrait y jouer. Mais il ne m'a pas écouté."

Son opinion semble cependant minoritaire au sein de la société, car beaucoup de programmeurs d'Atari ont au contraire affirmé avoir été impressionnés par ce que Tod avait réussi à tirer de la vieillissante 2600.

"Quand j'ai écrit *Pac-Man*, il n'y





"JE LES EMMERDE : PAC-MAN ÉTAIT TRÈS, TRÈS DÉCENT. ON AURAIT CORRIGÉ LES TRUCS DONT TOUT LE MONDE NOUS PARLAIT, SI ON AVAIT SU COMMENT FAIRE"

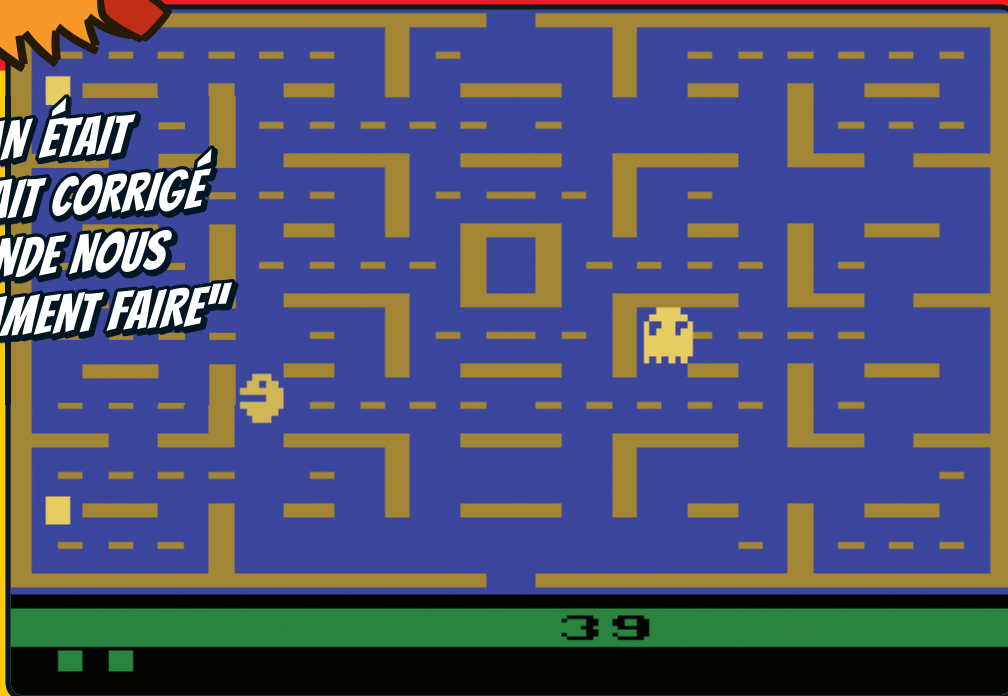
TOD FRYE

avait pas de règles pour établir ce qu'était un portage fidèle", ajoute Tod. "Il existe une connexion directe entre le *Pac-Man* 2600 et le *Pac-Man* d'arcade. Je me suis basé sur ce dernier pour créer le mien." Avec le recul, la fidélité à des détails comme les couleurs ou le tracé du labyrinthe semble évidente, mais Tod souligne qu'à cette époque, il n'y avait pas de telles feuilles de route. "Je suis non seulement devenu un cas d'étude", nous dit-il, "mais j'ai aussi aidé à établir ces règles, à trouver ce qu'il faut garder ou non, ce qu'on ne comprend qu'en passant par tout le cycle de développement."

Il est certain que le buzz marketing et la forte demande du public ont atteint des sommets peu raisonnables, qui ont participé à la déception de découvrir un jeu qui ne correspond pas parfaitement aux attentes.

Pendant le développement du *Pac-Man* de Tod, Atari a mis en place un programme de primes de partage des profits pour empêcher les programmeurs de partir à la concurrence, comme dans le cas d'Activision. Ce système de prime n'a été instauré qu'après la fin du développement de *Pac-Man*, mais Tod en a profité. Avec une prime de 0,10 \$ par exemplaire vendu, il est soudain devenu riche et a empoché plus de 1,3 million de dollars de prime.

Cette manne financière a été aussi libératoire qu'enivrante : "C'était délirant. Comme de gagner au loto", nous raconte Tod. "Je suis devenu un peu orgueilleux, un peu déconnecté. À 26 ans, on ne sait pas gérer



» [Atari 2600] Tod Frye pense qu'un bon game designer doit faire preuve d'empathie : "Il faut savoir se projeter pour jouer à son jeu comme si l'on était quelqu'un d'autre."

ce genre de choses. Il y a eu beaucoup de marijuana et beaucoup de cocaïne. Ma vie a complètement changé. En trois ans, je suis passé d'un salaire de 19.000 dollars par an à un chèque de royalties de 320.000 dollars. Ça m'a complètement rendu dingue. Et franchement, j'ai mis ma vie en danger. Mais j'ai survécu. Si j'avais su, j'aurais fait certaines choses autrement."

Tod a même épinglé une photocopie de son premier chèque de royalties de 320.000 \$ sur un panneau d'affichage public dans les locaux d'Atari. "Je ne sais plus pourquoi j'ai fait ça. Vraiment pas. C'était il y a longtemps. J'aurais sans doute pas dû, mais merde, j'avais seulement 26 ans !"

Tod s'est aussi acheté 15 guitares vintage, deux costumes, deux Alfa Romeo, un ranch au Nouveau-Mexique, etc. L'argent a fait sauter la valve de sécurité de Tod et a stimulé sa créativité — ainsi qu'une certaine arrogance, selon certains de ses collègues. "Certains me voyaient comme un génie, d'autres me considéraient comme un clown", expliquait-il dans un documentaire de 1997.

En 1985, presque tout l'argent a été dilapidé. De mauvais choix et de mauvais conseils ont mis Tod sur la paille. "Je suis tombé dans une spirale", nous confie-t-il. "C'était trop d'argent, trop vite. Plus de pouvoir que de responsabilité. Ça m'a brisé."

Certains pensent que l'échec critique de *Pac-Man 2600* a marqué le début de la chute d'Atari. Si le jeu a bien sûr amené certains acheteurs à être plus méfiants envers les nouveaux jeux, l'impact négatif de *Pac-Man*

a été surestimé. "Il y en a qui disent que *Pac-Man* et *E.T.* ont tué le marché du jeu vidéo dans son ensemble", raille Tod. "C'est n'importe quoi. Mais les gens aiment bien qu'on leur raconte une histoire, même si elle n'est pas crédible..."

Il concède tout de même qu'après 37 ans d'une riche carrière, passée à travailler sur des jeux vidéo, l'énergie solaire ou l'intelligence artificielle, il sera surtout toujours connu pour *Pac-Man*.

"Je sais que je vais devoir vivre avec ça jusqu'à ma mort", nous dit-il. "Je vois les choses différemment, aujourd'hui. Les seaux de caca que des fanboys tribaux lui ont déversés à la tronche, ça n'a pas boosté mon ego. C'est même un défi pour l'estime de soi. Des gens tenaient absolument à dire que *Pac-Man*, c'était de la merde, et je leur en ai donné l'occasion."

Après *Pac-Man* et la série des *Swordquest*, Tod a continué à faire des jeux sur Atari 2600 et d'autres consoles, mais son *Pac-Man* aura toujours une place à part. C'était plus qu'un jeu comme les autres : c'était une icône populaire et culturelle — qui a marqué son temps et l'histoire du jeu vidéo. Car oui, au final, *Pac-Man 2600* mérite une place dans l'histoire du jeu vidéo. Tod a en effet su capturer l'essence du jeu d'arcade sur un hardware pourtant 100 fois plus modeste que celui de son modèle.

"J'ai des regrets, bien sûr", nous avoue Tod pour conclure. "Mais globalement, je suis fier de moi. On me dit que je perds mon temps à défendre *Pac-Man*. Ça tombe bien, j'ai plein de temps à perdre."*

Tous nos remerciements à Tim Lapetino



» [Atari 2600] La version Atari 2600 de *Ms Pac-Man* a bénéficié d'une mémoire étendue à 8 Ko qui lui permet de se rapprocher un peu plus du jeu d'arcade.

Mega Drive

» CONSTRUCTEUR : Sega
» ANNÉE : 1988

Sega frappe fort pour le successeur 16-bits de la Master System, en lui offrant la même configuration processeur que son très polyvalent System 16 des salles d'arcade. Si les processeurs de la console sont certes cadencés à une fréquence inférieure, la Mega Drive est une bête de course pour son époque, capable d'afficher de nombreux sprites animés sans aucun ralentissement. En prime, le Motorola 68000 est bien connu des programmeurs, puisqu'on le retrouve dans pas mal de microordinateurs de l'époque, dont Macintosh, le Sharp X68000, l'Amiga et l'Atari ST. La puce graphique spécifique permet aussi d'afficher indépendamment plusieurs couches de scrolling – un gros

avantage sur la rivale du moment, la PC Engine. En revanche, sa palette de couleurs limitée sera sa grande faiblesse, sur le long terme.

Esthétiquement, le boîtier noir de la Mega Drive est dans l'esprit des systèmes hi-fi de la fin des années 80 – d'autant plus avec sa prise casque jack et son curseur de volume. La puissance de calcul 16-bits de la machine est mise à l'honneur en grandes lettres d'or, et ses capacités haute définition et stéréo sont rappelées au bon souvenir des joueurs tout autour du port cartouche. Grâce à un catalogue de jeu stratosphérique et aidée par des campagnes marketing agressives, la Mega Drive sera le plus gros succès matériel de Sega, qui dominera ainsi brièvement le marché de la console. ★



Saviez-vous ça ?

□ Le système de protection TMSS (Trademark Security System) de Sega n'est pas bien implémenté sur certains jeux, dont *Populous* (version US) ou *Alex Kidd In The Enchanted Castle* (version JAP). Ils ne fonctionnent donc que sur les premières versions de la première Mega Drive.

PROCESSEURS : Motorola 68000 16-bits (7,67 MHz NTSC/7,60 MHz PAL),
Zilog Z80 8-bits (3,58 MHz NTSC/3,55 MHz PAL)

RAM : 64 Ko de mémoire principale, 64 Ko de mémoire vidéo, 8 Ko de mémoire audio

AFFICHAGE : VDP Sega/Yamaha YM7101, résolution jusqu'à 320x480 (généralement 320x224), 64 couleurs sur une palette de 512, 80 sprites à l'écran

AUDIO : Puce audio Yamaha YM2612, six canaux FM de synthèse,
GSP Texas Instruments SN76489 quatre canaux

SUPPORT : Cartouche ROM Mega Drive
(jusqu'à 32 Mo)

16-BIT

POWER — ON

MEGA DRIVE SEGA

LE JEU QUI VA BIEN Sonic The Hedgehog

Sans Mega Drive, il n'y aurait pas eu de *Sonic*, et sans *Sonic*, la Mega Drive n'aurait pas été un tel succès. Le jeu a été spécifiquement conçu pour illustrer les forces de la machine : la vitesse ahurissante de *Sonic* tranche avec ses prédécesseurs bien plus lents, les graphismes très cartoon masquent intelligemment les faiblesses de la console en termes de palette de couleurs, et les compositions de l'icône pop japonaise Masato Nakamura sont superbement adaptées à la puce audio YM2612.





LES AVENTURES DE

SONIC

SUR MASTER SYSTEM

Si l'on se souvient surtout de *Sonic* comme de la superstar de la Mega Drive, ses apparitions sur la petite Master System sont tout aussi mémorables. Partons ensemble à la chasse au hérisson bleu 8-bits !



SONIC THE HEDGEHOG EN BREF

À la base, les jeux Sonic sont des titres de plateforme où l'on doit traverser des niveaux pour affronter le Dr Robotnik, un savant fou qui emprisonne des animaux dans des carapaces mécaniques.

La collecte d'anneaux dorés permet d'éviter de mourir, et la récupération de toutes les Émeraudes du Chaos donne accès à la meilleure fin du jeu.

Au début des années 90, Sega manque cruellement de stars. Si sa Master System compte bon nombre de conversions réussies de certains hits de l'arcade, la console peine sur le marché, pour toutes sortes de raisons, parmi lesquelles l'absence de véritable challenger au bulldozer marketing à moustaches de Nintendo. Mario plait à toute la famille et bénéficie surtout de très bons jeux vidéo, tandis que du côté de Sega, les titres mettant en scène sa mascotte Alex Kidd souffrent d'une qualité très inégale — et d'une esthétique franchement pas terrible, avouons-le. Si la toute nouvelle Mega Drive s'en sort mieux que la Master System, elle peine encore à trouver son identité. Et même sur les territoires où la Master

System a de bons résultats, les choses se gâtent un peu, au point où en Europe, pendant les fêtes de fin d'année 1990, les ventes de NES dépassent celles de la 8-bits de Sega. Les gens de Sega sont bien conscients qu'il leur faut une nouvelle star, et sont à pied d'œuvre pour corriger le tir. Tout le monde est mobilisé pour imaginer la nouvelle mascotte de la société, et c'est le petit hérisson de Naoto



» [Master System] Des power-ups sont cachés dans des coins difficiles d'accès...

System a de bons résultats, les choses se gâtent un peu, au point où en Europe, pendant les fêtes de fin d'année 1990, les ventes de NES dépassent celles de la 8-bits de Sega.

Les gens de Sega sont bien conscients qu'il leur faut une nouvelle star, et sont à pied d'œuvre pour corriger le tir.

Tout le monde est mobilisé pour imaginer la nouvelle mascotte de la société, et c'est le petit hérisson de Naoto



» [Master System] Les niveaux avancés sont pleins d'obstacles délicats à surmonter.

Oshima, surtout connu auparavant pour son travail sur des jeux Master System comme *Phantasy Star* et *SpellCaster*, qui décroche le pompon. *Sonic* doit être rapide et

05 premières

Tout ça, c'est apparu dans des jeux Sonic 8-bits...



FLIPPERS

On oublie souvent qu'avant les éléments de flipper de la *Casino Night Zone* de la version 16-bits de *Sonic The Hedgehog 2*, on retrouvait cette thématique dans la version 8-bits de *Sonic The Hedgehog*, plus précisément dans des niveaux spéciaux du jeu en question.



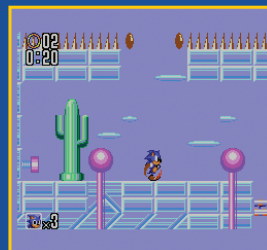
LE THÈME DE SONIC CD

Écoutez bien le thème de *Green Hills Zone*, dans *Sonic The Hedgehog 2* : vous reconnaîtrez sans doute le thème d'ouverture de *Sonic CD*, *You Can Do Anything*. On retrouve une version remixée du même morceau dans la *Mecha Green Hill Zone* de *Sonic Chaos*.



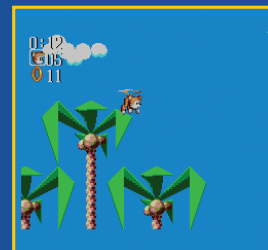
TAILS

Sonic The Hedgehog 2 est sorti sur Master System avant que la version 16-bits ne soit mise en vente, donc techniquement, l'acolyte du hérisson a fait sa première apparition sur 8-bits ! Il n'était cependant pas encore jouable dans cette version, on vous le concède.



LE STAGE FINAL EXCLUSIF

Sur Mega Drive, on peut brancher la cartouche de *Sonic 3* dans celle de *Sonic & Knuckles* pour débloquent le stage final exclusif de la *Doomsday Zone*, avec suffisamment d'Émeraude du Chaos en poche. L'idée vient de *Sonic The Hedgehog 2* et de sa *Crystal Egg Zone*.



L'ENVOL DE TAILS

Si l'on peut voir Tails voler sur Mega Drive, c'est dans *Sonic Chaos* qu'on a pu le contrôler en plein vol pour la première fois. C'est sans doute pourquoi les commandes sont un peu différentes : il faut sauter en donnant la direction du haut pour décoller.

► dynamique, non seulement pour se positionner comme véritable alternative à Mario, mais aussi pour démontrer la puissance brute de la Mega Drive. Si la Sonic Team se met au boulot sur un jeu qui fera exploser les ventes de la Mega Drive, la direction de Sega sait que Sonic pourrait aussi faire du bien à la Master System. Mais la société n'a pas les moyens de développer un jeu en interne, aussi se tourne-t-elle vers le tout nouveau studio de développement Ancient. Il peut paraître étrange que la tâche soit confiée à un studio



» [Master System] Les wagons de mine de *Sonic 2* foncent, avant de dérailler.



» [Master System] On vous le répète : la difficulté est très relevée dans les derniers niveaux.

novice, mais ce choix se justifie quand on y regarde de plus près : Ancient a en effet été fondé par la famille de Yuzo Koshiro, qui a travaillé comme compositeur freelance pour Sega, sur la bande-son du hit Mega Drive *The Revenge Of Shinobi*. Le jeu Master System est développé parallèlement à la version Mega Drive, mais il n'en est pas pour autant qu'un simple portage. Si l'on retrouve certains designs de niveaux et de personnages du jeu Mega Drive, les développeurs de la version 8-bits décident de distinguer leur projet de son pendant 16-bits. Des fragments de code inutilisé montrent d'ailleurs que la musique et des ennemis du stage *Marble*

Zone de la Mega Drive ont été envisagés, bien qu'ils n'apparaissent pas dans le jeu Master System.

Cela représente bien sûr plus de travail pour Ancient, mais c'est un délice pour les joueurs : si la version 8-bits de *Sonic The Hedgehog* reprend les thèmes de niveaux parmi les plus identifiants du jeu Mega Drive — les zones *Green Hill*, *Labyrinth* et *Scrap Brain* —, toutes trois ont droit à de nouveaux agencements et à de nouveaux boss. Trois nouveaux stages sont également au programme : les zones *Bridge*, *Jungle* et *Sky Base*, et démontrent le talent d'Ancient pour adapter le matériau source. Bien sûr, la Master System ne peut pas reproduire la vitesse impressionnante ni les loopings fous de la version Mega Drive, mais il en ressort un jeu de plateforme peut-être plus solide, justement grâce à ces limitations. Il faut ainsi bien explorer les niveaux pour trouver les Émeraude du Chaos, et le design des stages est plus varié : le scrolling forcé de la *Bridge Zone*, l'ascension verticale de la *Jungle Zone* et le labyrinthe de la *Scrap Brain*

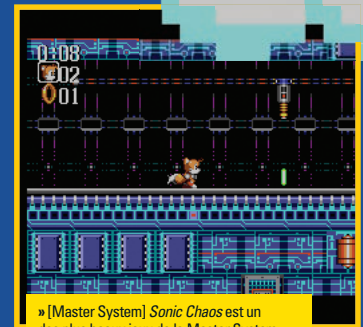
Zone n'ont pas d'équivalent sur Mega Drive. Le jeu est également globalement plus difficile, de par l'absence d'anneaux lors des combats de boss.

La version Master System de Sonic sort en octobre 1991, environ quatre mois après le lancement du jeu Mega Drive, auréolé à son tour de succès critique et commercial. *Sonic The Hedgehog* sur Master System sera le baroud d'honneur de la machine en Amérique du Nord, où elle n'a jamais vraiment réussi à s'implanter — autant dire que c'est aujourd'hui un objet convoité des collectionneurs. Mais en Europe, la sortie du jeu donne un nouvel élan à la machine : peu après sa sortie, *Sonic The Hedgehog* remplace *Alex Kidd In Miracle World* comme jeu bundlé avec la Master System II, attirant par la même occasion un nouveau public, souvent jeune et alléché

par le prix très accessible, et ce pour quelques belles années.

Sega s'empresse de capitaliser sur ce succès et met rapidement une suite en chantier. Pour *Sonic The Hedgehog 2*, Aspect laisse la place à un autre jeune studio : Aspect. Le développeur change, et l'approche du jeu aussi : si les jeux Master System suivants reprennent des aspects de titres Mega Drive, comme les murs destructibles menant à des zones secrètes ou les loopings, ces titres sont des entités distinctes en termes de scénario et de game design. Aspect prend très vite des libertés, et impose sa marque sur la série dès 1991, en introduisant de nouveaux éléments comme les wagons de mine ou des deltaplanes.

Dans *Sonic The Hedgehog 2*, Robotnik kidnappe Tails, le nouvel ami de Sonic, qu'il va donc vous falloir sauver. Vous pouvez cette fois



récupérer quelques-uns des anneaux perdus quand vous êtes touché, comme sur Mega Drive. Et ce n'est pas du luxe, car le deuxième *Sonic* 8-bits est généralement considéré comme le plus difficile, pour de bonnes raisons. Il n'y a plus de checkpoints à mi-parcours, il n'y a toujours pas d'anneaux pendant les combats de boss, qui sont généralement précédés par des obstacles pré-boss bien méchants. En outre, les boss proprement dits en font bien baver et les Émeraudes

du Chaos sont horriblement difficiles à récupérer. Ratez-en une, et vous ne verrez pas la *Crystal Egg Zone* finale...

Cette difficulté élevée n'a semble-t-il pas refroidi les critiques ou les fans quand *Sonic The Hedgehog 2* arrive en octobre 1992, un peu avant le jeu Mega Drive. Ce second volet restera lui aussi longtemps au sommet des ventes Master System, et sera à son tour bundlé avec la Master System II.

Aspect reprend du service sur un troisième titre 8-bits. ►

“ Des sprites superbes qui ne dépareraient pas sur Mega Drive ”



À la recherche du jeu perdu

La Game

Gear, la console portable de Sega du début des années 90, s'appuie en partie sur le même hardware que la Master System et lui emprunte plusieurs de ses jeux *Sonic*. Très populaire, elle a aussi eu droit à plusieurs titres exclusifs, dont les deux jeux de course *Sonic Drift*, deux *spins-off* avec Tails et *Sonic Labyrinth*, un jeu d'aventure isométrique au rythme plus posé que d'habitude. Aucun de ces jeux n'est une grosse perte pour les joueurs Master System, contrairement à *Sonic The Hedgehog : Triple Trouble*, sorti en 1994. Cette suite directe de *Sonic Chaos*, développée par Aspect, marque les débuts de Knuckles sur 8-bits et l'arrivée d'un nouveau personnage, Nack. Récemment, des fans ont développé un patch de conversion pour faire tourner le jeu sur Master System. Les couleurs sont ajustées pour correspondre à la palette plus limitée de la Master System, tandis que la résolution est augmentée. Si le jeu est presque aussi jouable qu'un titre Master System natif, ce n'est pas parfait : on note quelques problèmes graphiques mineurs ci et là, mais rien de bien méchant.



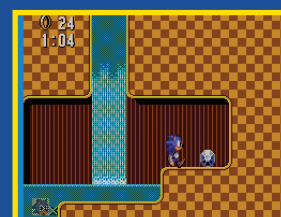


Le jeu des différences

Les petites particularités de *Sonic 8-bits*

LES ÉMERAUDES DU CHAOS

Si les Émeraudes du Chaos des jeux Mega Drive se récupèrent dans les stages spéciaux, elles sont cachées dans les niveaux standards dans les deux premiers titres Master System. Et même quand *Sonic Chaos* les relègue aux stages spéciaux, ceux-ci sont plus proches des niveaux de plateforme classiques que des activités originales qu'on trouve sur 16-bits.



DU BONUS EN RAB'

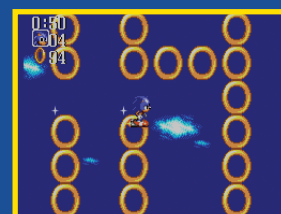
Sur Master System, atteindre le panneau d'arrivée ne marque pas que la fin du niveau, mais aussi l'octroi d'un bonus supplémentaire. Si l'on ramasse le plus souvent des anneaux, il arrive qu'on pioche une vie supplémentaire. On ne va pas cracher dessus, hein.



“Des rondins de bois, des bulles géantes, et plein d'autres choses encore!”

LES MODES DE TRANSPORT

Si Sonic monte sur toutes sortes de plateformes mobiles dans les premiers titres Mega Drive, il peut emprunter une grande variété de modes de transport dans les jeux Master System : des rondins de bois, des bulles géantes, des deltaplanes, et plein d'autres choses encore!



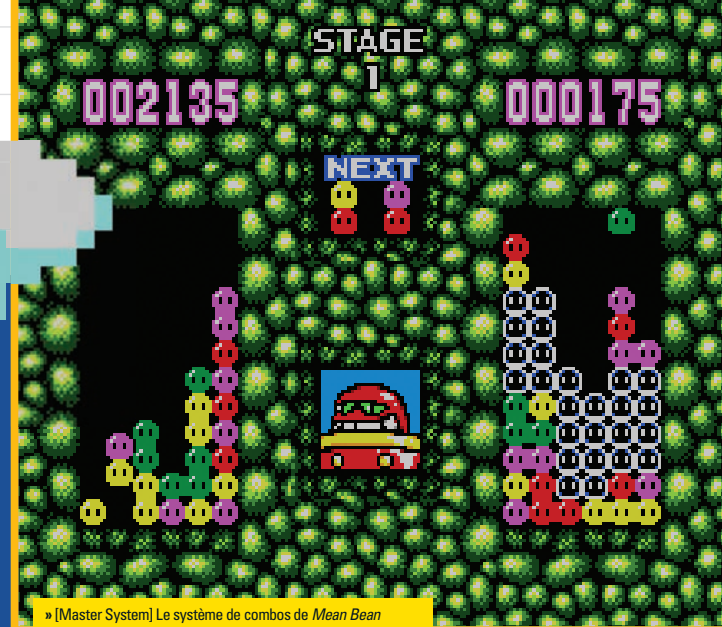
L'AVARICE

Perdre ses anneaux dans un *Sonic* Mega Drive, c'est pénible, mais ce n'est pas un drame – on peut récupérer les 32 premiers anneaux après-coup. Mais dans les premiers titres Master System, on ne peut reprendre aucun anneau, ce qui augmente radicalement la difficulté globale du jeu.



LES DUELS MORTELS

Il n'y a pas le moindre anneau à récupérer pendant les combats de boss des deux premiers *Sonic* sur Master System : un coup, et vous êtes fini. Même *Sonic Chaos* reprend brièvement le principe : lors du dernier affrontement contre Robotnik, ce dernier vous tuera en un coup, peu importe le nombre d'anneaux que vous possédez. Autant dire que le combat est tendu.



» [Master System] Le système de combos de *Mean Bean Machine* lui donne un bel avantage sur ses petits concurrents.

► *Sonic Chaos* reprend à son tour d'autres éléments venus de la Mega Drive, comme la technique de charge de Sonic et de son compère Tails, désormais jouable. Le jeu intègre également de nouveaux obstacles venus du 16-bits, comme les loopings en tire-bouchon, qu'on ne peut traverser que si l'on se déplace assez vite.

Toutes les nouveautés ne viennent cependant pas des jeux Mega Drive : les bottes-fusées de Sonic, qui lui permettent de voler à une vitesse folle et zapper par la même occasion une grosse partie d'un niveau, font leur apparition dans ce volet, tout comme le bâton-sauteur grâce auquel on peut voyager verticalement indéfiniment, tant qu'on ne se fait pas toucher. Ces power-ups s'avèrent particulièrement utiles dans les stages spéciaux, de retour après une absence remarquée dans le précédent volet. Ces niveaux spéciaux sont majoritairement inspirés par un thème précis, comme celui entièrement basé sur les bottes-fusées et un labyrinthe de tuyaux – au bout duquel on peut décrocher une

Émeraude du Chaos.

Les niveaux spéciaux sont ardu, mais le reste du jeu est plus facile que dans le précédent titre. Un changement majoritairement bienvenu : si les boss ne sont pas spécialement moins agressifs qu'avant, ils sont plus gérables grâce à l'intégration d'anneaux pendant les combats de boss (enfin, souffleront certains). Cependant, le reste du jeu déborde un peu trop d'anneaux : vu qu'il en faut 100 pour accéder aux stages spéciaux, les niveaux normaux sont jonchés d'anneaux, sans qu'il y ait pour autant plus d'ennemis.

Ces différences font sans doute que quand *Sonic Chaos* sort à l'automne 1993, la critique est moins enthousiaste, globalement – ce qui ne l'empêche pas de fort bien se vendre. Ce sera pourtant le dernier jeu de plateforme *Sonic 8-bits* vendu en Europe..., mais pas le dernier titre de la franchise sur la Master System, qui accueillera également deux *spin-offs*. Le premier est une bizarrerie qui ne met même pas en scène le hérisson bleu. *Dr Robotnik's Mean Bean Machine* est un *puzzle-game* où



» [Master System] Le sprite de Sonic est tout riquiqui dans la version 8-bits de *Sonic Spinball*.



» [Master System] Les niveaux de *Sonic Blast* sont une vraie invitation à l'exploration.



LES AVENTURES DE SONIC SUR MASTER SYSTEM

» [Master System] Knuckles a gardé les mêmes aptitudes que dans les jeux Mega Drive.



l'ennemi juré de Sonic, version dessin animé, veut transformer les habitants de Beanville en esclaves robotiques grâce à une machine diabolique (d'où le titre du jeu).

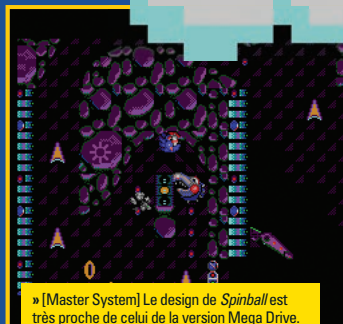
Ce n'est peut-être pas ce que la plupart des joueurs attendaient d'un *spin-off* de *Sonic*, et pour cause, ce n'en est pas vraiment un. *Dr Robotnik's Mean Bean Machine* est en fait un rhabillage pour l'Occident de *Puyo Puyo*, lui-même *spin-off* du RPG japonais *Madou Monogatari*. Mais bien que ce ne soit pas vraiment un *Sonic*, ce n'en est pas pour autant un mauvais jeu. Comme vous le savez sans doute déjà, le gameplay de *Puyo Puyo* est plus tactique que celui d'un *Columns*, avec un mode Puzzle qui a de quoi occuper les joueurs pendant des heures. Le jeu est bien accueilli par la critique, mais assez peu d'exemplaires sont mis en vente – vous devinez donc que la version Master System de *Dr Robotnik's Mean Bean Machine* est prisée par les collectionneurs.

L'ultime jeu *Sonic* à sortir sur Master System en Europe est *Sonic Spinball*, un portage du *spin-off* Mega Drive éponyme où le hérisson bleu monte à

l'assaut de la dernière forteresse en date de l'infâme Robotnik, une sorte de flipper mortel géant où la bestiole en baskets va faire office de balle. Après les Sonic 8-bits qui ont suivi leur propre route, celui-ci est étonnamment fidèle à son pendant Mega Drive.

La version 8-bits du jeu a tout de même une particularité, à dénicher dans les niveaux-bonus.

Ceux des jeux Mega Drive ont toujours été de pompeuses démonstrations des capacités de la console, tout comme les tables en pseudo-3D de *Sonic Spinball*. La version Master System remplace ces dernières par des défis de plateforme, plus



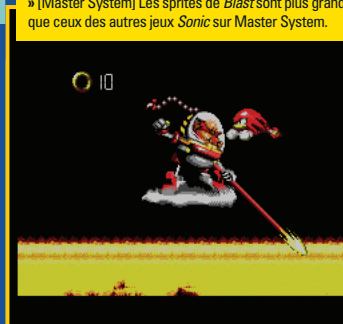
» [Master System] Le design de *Spinball* est très proche de celui de la version Mega Drive.

proches de la zone de confort du hérisson bleu. Malheureusement, *Sonic Spinball* n'a jamais vraiment emballé le public, sa mouture Master System souffrant en outre d'un gameplay lent et de sprites minuscules. Le jeu est sorti en 1995, quand la production de la Master System touchait à sa fin. La sortie tardive et les critiques mitigées expliquent certainement les ventes décevantes. Comme *Dr Robotnik's Mean Bean Machine*, *Sonic Spinball* est devenu aujourd'hui une rareté convoitée.

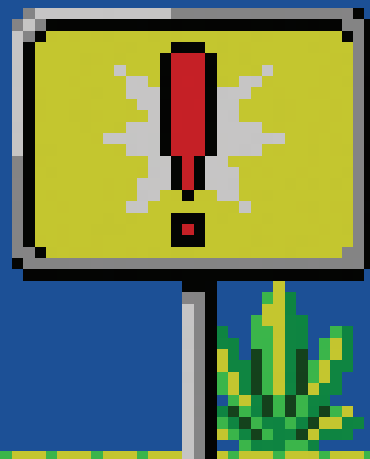
Si *Sonic Spinball* n'est pas la plus belle des fins pour les joueurs Master System européens, les choses ne s'arrêtent pas tout à fait là pour les Master System brésiliennes. Quand la demande internationale s'est tarie, le distributeur local Tec Toy a continué à fournir des produits à un public avide de jeux Master System et converti pour cela des titres Game Gear. Un seul jeu *Sonic* a bénéficié de ce traitement : *Sonic Blast*, un autre grand titre de plateforme signé Aspect. Le jeu met en scène Sonic et Knuckles : le premier peut effectuer des doubles sauts, tandis que le second peut planer et escalader les murs. Plus surprenant, les sprites sont précalculés – un choix audacieux sur un support 8-bits.

Les membres-clés des

» [Master System] Les sprites de *Blast* sont plus grands que ceux des autres jeux *Sonic* sur Master System.



précédents jeux *Sonic* d'Aspect n'ont pas travaillé sur *Sonic Blast*, et cela se voit. Certes, ce titre a quelques qualités, notamment des niveaux de bonne taille pleins de trucs à découvrir, mais le gameplay est lent et les commandes répondent mal. La conversion a également engendré d'autres problèmes : les graphismes ont été simplifiés pour la palette de 64 couleurs de la Master System et les sprites précalculés rendent logiquement beaucoup moins bien que sur la palette de 4096 couleurs de la Game Gear. Si la résolution plus élevée rend les gros sprites moins problématiques, les boss et les stages spéciaux ont été mal recodés pour exploiter l'ensemble de l'écran, ce qui crée certaines aberrations, comme des projectiles visibles, mais inoffensifs. Si *Sonic Blast* est loin d'être la crème des jeux *Sonic* sur Master System, sa rareté et le fait qu'il soit peu connu ont fait monter les prix de la cartouche sur le marché de la collection. ★



CHIMERA

On nous rabâche constamment que dans l'espace, personne ne peut nous entendre crier, mais quand Shahid Ahmad a imaginé son jeu d'aventure isométrique, on a dû l'entendre hurler de loin...



INFOS

» ÉDITEUR : Firebird

» DÉVELOPPEUR : Shahid Ahmad

» SORTIE : 1985

» GENRE :
Aventure isométrique

» SUPPORTS : Divers

Après avoir passé presque toute sa matinée à crier sur son ZX Spectrum, Shahid Ahmad est enroué et presque aphone, mais

heureux : "J'avais prévenu ma famille de ne pas s'inquiéter : j'allais dans ma chambre pour faire un truc bizarre", nous raconte-t-il. "J'ai branché un microphone pourri sur le port Spectrum et j'ai passé deux heures à hurler dedans. C'était très libérateur. J'ai adapté mon code turboloader pour créer cet échantillon sonore, et quand je me suis entendu crier en mourant dans le jeu, je me suis carrément chié dessus. C'était génial !"

Ce n'est pas la première fois qu'un jeu lui donne de bonnes raisons d'exprimer sa frustration. Avant *Chimera*, Shahid avait déjà signé quelques jeux de seconde zone et le portage Commodore 64 de *Jet Set Willy*. Ç'aurait pu être son moment de gloire, mais bien qu'il ait réussi à livrer la conversion en trois semaines, il en sort totalement lessivé. "C'était bâclé, plein de bugs. En plus, ils ne m'ont pas payé à la mesure du travail effectué, j'étais dégoûté", nous confie-t-il. "En 1984, j'étais prêt à lâcher le jeu vidéo,

mais en décembre de la même année, j'ai vu *Knight Lore* et ça a ravivé la flamme. Ça m'a bluffé et j'ai su qu'il fallait que je fasse la même chose."

Shahid ne parle évidemment pas de plagier le fameux jeu d'aventure isométrique d'Ultimate, mais plutôt de se lancer dans le défi technique de concevoir un moteur de jeu capable de recréer le même genre de visuels. Il apprend à coder en Z80, programme son propre éditeur de sprites et commence à construire son vaisseau spatial, pièce par pièce. "J'étais très fan de science-fiction, et je travaillais déjà sur *Chimera* quand *Alien 8* est sorti", nous précise Shahid. "Je n'arrivais pas à me décider si le personnage du joueur

"En 1984, j'étais prêt à lâcher le jeu vidéo"

Shahid Ahmad

devait être un astronaute ou un robot. Alors j'ai préféré garder le flou."

Cela explique pourquoi le héros du jeu ressemble à un androïde, mais doit tout de même manger et boire pour survivre. Cet aspect de *Chimera* est cependant arrivé tardivement, car au début, le projet de Shahid était esthétiquement très proche des titres *Filmation* d'Ultimate, mais il n'en allait pas de même pour le gameplay. "J'ai envoyé mon jeu à Colin Fuidge de Firebird, certain qu'il allait le vouloir, mais il m'a dit non. Je n'arrivais pas à y croire, mais je n'ai pas baissé les bras et j'ai demandé à le rencontrer. Il m'a expliqué que le jeu n'était juste pas amusant. Je lui ai demandé de me laisser deux semaines pour lui présenter quelque chose qu'il aimerait."

Shahid comprend qu'obnubilé par l'exploit technique, il a produit une démo technologique plutôt qu'un vrai jeu. Il rajoute le système de survie, où le joueur doit surveiller ses stocks d'eau et de nourriture, pour ajouter de la pression sur ses épaules.



» [ZX Spectrum] Vous n'auriez pas vu ma bombe? C'est pour une destruction unilatérale...

LE MAKING OF

LE MAKIN



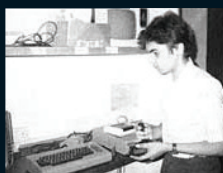
» [ZX Spectrum] Tiens, une clef? Servirait-elle à quelque chose, par pur hasard?

Il intègre des objets à combiner pour ouvrir des chemins ou créer de nouveaux objets. Il ajoute les radiateurs qui font s'évaporer votre eau, les barrières électrifiées, le toaster géant, le diable à ressort – et bien sûr, des échantillons sonores.

“Je suis retourné voir Colin, et quand il a vu l'écran de chargement et entendu une voix dire ‘Chimera’, il s’est penché en avant et a souri. Il a commencé à jouer, il est mort et quand il a entendu le cri, il a tapé sur la table, il s’est tourné vers moi, et il a hoché de la tête. C’était gagné. Il savait qu’il voulait ce jeu. Le cri l’avait eu!”

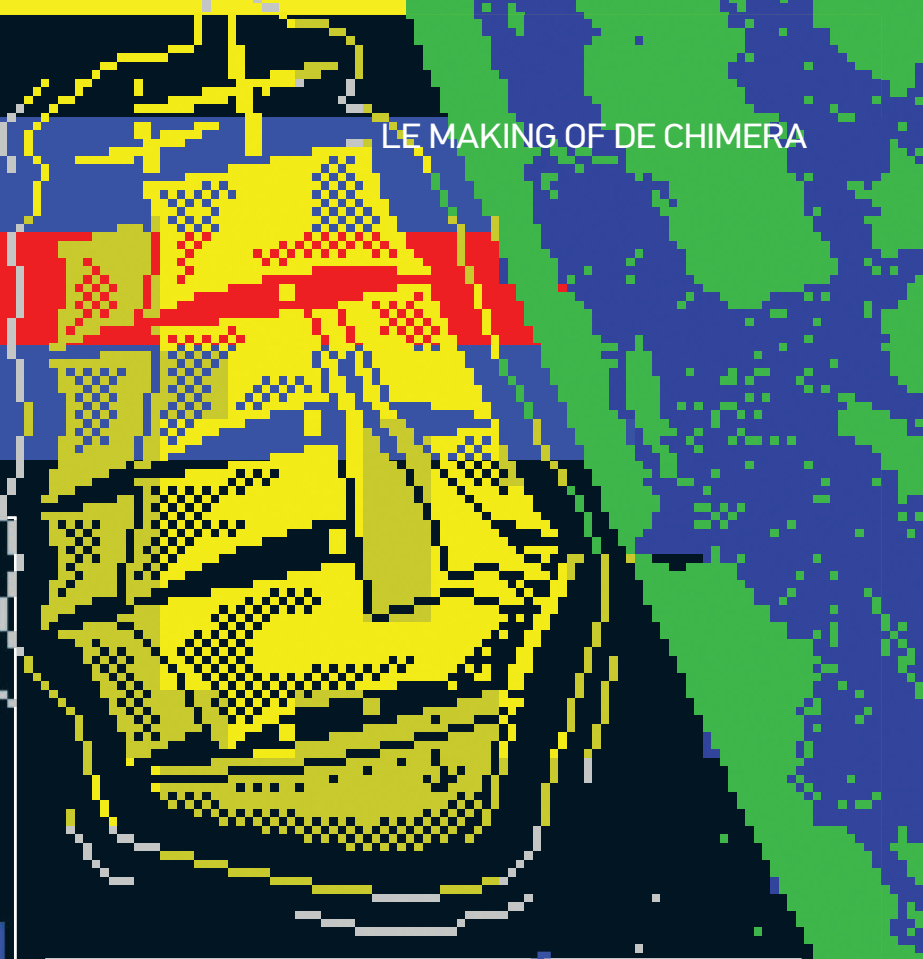
Shahid va aussi s'occuper lui-même de tous les portages du jeu. “Il y a un million de trucs que j’aurais dû faire. Un scénario, des téléporteurs, des commandes plus pratiques, une vraie carte... Des joueurs me disent qu’ils ont gardé de bons souvenirs de *Chimera*, grâce à son ambiance, mais moi, tout ce que je retiens du jeu, ce sont ses défauts!”

Pourtant, *Chimera* garde une place à part dans le cœur de Shahid : “Mon plus beau souvenir, dans ma carrière de créateur de jeux, c’est quand je suis sorti des locaux de Firebird après qu’ils m’aient confirmé qu’ils prenaient *Chimera*”, nous raconte-t-il avec un sourire. “J’étais au bord des larmes, prêt à hurler de joie. C’est ce moment qui m’a convaincu de rester dans le jeu vidéo.” ★



CHIMERA EN BREF

□ À bord d'un vaisseau spatial extraterrestre, vous allez devoir assembler quatre bombes – dont les morceaux sont évidemment dispersés –, les placer au bon endroit et vous barrer avant que tout n'explose. Forcément, des puzzles et autres obstacles sont là pour vous compliquer les choses.



CHIMERA-MÉ-HA !

Shahid décortique ses quatre portages



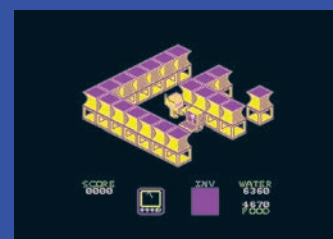
COMMODORE 64 1985

□ “C’est la meilleure version du jeu, celle qui est la plus adaptée à son support. J’étais devenu ami avec Rob Hubbard, et quand j’ai entendu sa musique pour *Mad Planets*, j’ai voulu qu’il fasse celle de *Chimera* sur C64. Je lui ai dit de faire ce qu’il voulait, tant qu’il y avait de la basse *fretless* dedans.”



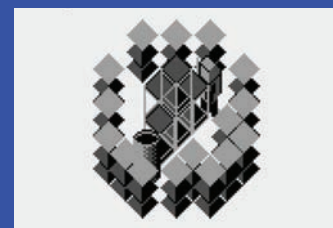
ATARI 8-BITS 1985

□ “Il n’y avait pas vraiment de marché pour une version Atari, mais c’était mon tout premier micro, et j’ai pu faire le portage rapidement. C’est la version la plus jolie, mais c’est aussi la moins bonne, techniquement. C’est dommage. C’est comme si j’avais trahi mon premier amour.”



AMSTRAD 1985

□ “Au départ, il ne devait pas y avoir de version Amstrad, mais j’ai dit à Colin de Firebird que je pourrais la faire en une semaine. Il m’a traité de fou. Alors je suis allé m’acheter un Amstrad. Ça m’a pris exactement huit jours. Donc, pile une semaine, en temps programmeur (on commence à compter à partir de zéro).”



WATARA SUPERVISION 1992

□ “Mon pote Foo Katan m’a demandé si je pouvais programmer quelque chose pour sa portable, basée sur un processeur 6502. L’écran très flou a été le plus gros défi, mais je pense avoir fait du boulot potable. Dans cette version, c’est mon frère qui a enregistré le cri!”

LE PUR MOMENT...

Football Glory

» SUPPORT : AMIGA » DÉVELOPPEUR : CROTEAM » SORTIE : 1994

Sensible Soccer a occulté pratiquement tous les autres jeux de foot Amiga et s'est naturellement imposé comme mètre-étalon du genre sur ce support.

Le *Football Glory* de Croteam s'en inspire beaucoup, mais il réussit à s'en distinguer de plusieurs manières, spectaculaires ou débiles. Si les matchs sont d'amusants festivals de buts à gogo, les commandes de *Football Glory* ne sont pas aussi fines que celles de *Sensible Soccer* : on peut très facilement se faire sortir du terrain suite à un tackle violent accidentel.

Mais le fait que le joueur expulsé harcèle un peu l'arbitre avant de sortir, ça compense un peu. Statistiquement, il est presque impossible de finir un match sans qu'un ou deux joueurs se fasse jeter, mais c'est aussi ce qui donne sa saveur au jeu. *

P'tite BLO

Football Glory emprunte beaucoup à *Sensible Soccer*, peut-être même un peu plus que de raison. Le jeu s'est plutôt bien vendu, du moins jusqu'au moment où Sensible Software a menacé Croteam de poursuites. En 1998, *Football Glory* est passé freeware, quelques petites années avant que Croteam se fasse un nom avec la série des *Serious Sam* et *The Talos Principle*.

RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI !!!

Les tir bossés improbables

Les coups spéciaux de *Football Glory* sont légendaires : bicyclettes, reprises de volées et autres acrobaties donnent souvent lieu à des buts spectaculaires. L'*aftertouch* l'est tout autant : la physique de la balle est totalement délirante, au point où l'on se demande ce que les goals ont fait de mal pour mériter ça.



Un commentateur habité

Quand vous marquez un beau but, une voix digitalisée vous félicite avec un "Magnificent goal!" très enjoué. Même si vous êtes juste entré pépère dans le but, balle au pied, profitant que le gardien était complètement aux fraises.



Des gardiens manchots

Les gardiens ne sont pas vraiment des flèches, dans *Football Glory*, et réussissent même parfois à envoyer la balle dans leurs propres filets. Heureusement, ça arrive plus souvent à l'ordinateur qu'aux joueurs. On ne s'en lasse pas, pourtant, d'autant que les joueurs de votre équipe n'oublient pas de l'en remercier, quand ça se produit.



Des envahisseurs sur la pelouse

Sans raison, il arrive que le match soit interrompu par un supporter un peu trop entreprenant, poursuivi sur la pelouse par de vaillants policiers. Cette séquence ne se produit que très, très rarement, mais elle est bel et bien présente.



Le Making of d'

Malgré des délais de production infernaux, Virgin a développé une adaptation Mega Drive remarquable du film d'animation de Disney. David Bishop et William Anderson nous racontent comment ils ont conçu ce superbe jeu de plateforme en un peu plus de trois mois...



ALADDIN, EN BREF

□ Spectaculaire démonstration des qualités de sa technique d'animation Digicel, le jeu Aladdin de Virgin innove également comme jeu de plateforme en combinant une progression horizontale et une exploration verticale. Il est aussi servi par des mécaniques originales, à grand renfort de cordes en lévitation, de chameaux cracheurs et de tapis volants...

Àu début des années 90, le marché du jeu vidéo passe des mains de petits développeurs solitaires à celles de grosses sociétés aux grandes aspirations. Virgin est de celles-ci et a ouvert un studio en Californie, véritable vivier de talents, comme se souvient David Bishop, ancien *head designer*

chez Virgin : "On avait fait venir les meilleurs, notamment deux grandes pointures du développement anglais, Steve Crow et Dave Perry. On a rassemblé une super équipe, qui a conçu différents jeux de plateforme."

Outre *Global Gladiators* ou *Cool Spot*, le studio américain de Virgin a aussi travaillé sur un beat-'em-up sous licence des *Tortues Ninjas*

– dont la mode battait son plein, à l'époque. Et ce projet a été déterminant pour que le studio décroche une autre licence de poids : "Dans l'équipe, on avait un ancien de l'animation traditionnelle, du nom d'Andy Luckey", nous raconte David. "On travaillait avec lui sur la démo de *DynoBlaze* – des dinosaures en skate. À Los Angeles, il y avait aussi cette société qui produisait *Ren & Stimpy*, le premier gros dessin animé en encrage numérique. On partait de techniques d'animation traditionnelle, puis on scannait et on colorisait numériquement les images. Le résultat était pas mal du tout. Donc on est allés présenter notre démo *DynoBlaze* à Disney, pour leur montrer ce qu'on pensait pouvoir faire pour que l'adaptation

» [Mega Drive] La démo d'un projet baptisé *DynoBlaze* a servi aux gens de Virgin pour pitcher *Aladdin*.



» David Bishop était *head designer* sur *Aladdin* et d'autres titres Virgin.





» [Mega Drive] Vous pouvez jeter des pommes à la tronche des gardes, dans *Aladdin*. C'est rigolo.



» [Mega Drive] Faites cracher les chameaux en leur sautant sur le dos. Brigitte Bardot approuve.

d'*Aladdin* en jeu vidéo se démarque des autres titres."

Malheureusement, suite au faux bond de Blue Sky Software, la licence pour le jeu *Aladdin* sur Mega Drive s'accompagne d'un délai de production très serré, comme nous le confirme William Anderson, à l'époque *lead level designer* chez Virgin : "Disney et Sega nous ont dit qu'ils n'avaient pas aimé ce qu'ils avaient vu chez Blue Sky, et que ça les emmerdait. S'ils ont toqué à notre porte, c'est parce qu'on avait fait *Cool spot* en six mois et demi, qu'ils avaient

perdu du temps avec Blue Sky et qu'ils voulaient le jeu pour la sortie VHS du film."

Il y a aussi une autre condition : Virgin doit présenter un *design document* détaillé, pour lequel l'équipe doit s'enfermer dans un lieu tenu secret, en Floride, afin d'y effectuer ses recherches. "On m'a enfermé dans une pièce avec un garde, devant un LaserDisc du film", nous raconte David. "Disney refusait de nous confier une copie, donc on devait aller chez eux pour voir et revoir le film, encore et encore. Ça a été facile de choisir

« On m'a enfermé dans une pièce avec un garde, devant un LaserDisc du film »

David Bishop



» William Anderson en pleine conception d'un niveau chez Virgin Games.



On se refait le film

Les niveaux du jeu de Virgin basés sur des décors du film de Disney

LE MARCHÉ D'AGRABAH

□ Dans le film, on découvre les personnages d'Aladdin et de la princesse Jasmine dans ce décor de marché, qui sert aussi de niveau d'introduction au jeu, avec des pommes à lancer et des tapis de charbon pour brûler les petits petons des gardes.



LE DONJON DU SULTAN

□ Aladdin rencontre son pire ennemi Jafar dans le donjon du Sultan. Virgin a construit un niveau complet autour du décor de cette brève séquence du film, avec, en prime, quelques squelettes réanimés.

LA CAVERNE AUX MERVEILLES

□ La lampe du génie et le tapis volant qui permettra à Aladdin de voler au-dessus de la lave font partie des trésors de la Caverne aux Merveilles. Virgin a créé trois niveaux différents autour de cette séquence emblématique du film.



DANS LA LAMPE

□ Les concepteurs de Virgin se sont amusés à revisiter cette scène du film aussi mémorable que psychédélique dans un niveau tout aussi étrange, avec des mains transformistes et des têtes de génie flottantes...

LE PALAIS DE JAFAR

□ Dans la scène finale du film, c'est là qu'Aladdin affronte Jafar et ses pouvoirs magiques. Virgin y plante aussi très logiquement son dernier niveau, en le remplissant de pommes à jeter à la tronche du pas beau de service.



Portages d'Arabiiiiiiiiiiiiie Aladdin sur d'autres supports



SNES

À part la licence, la version SNES d'Aladdin, créée par Capcom, n'a pas grand-chose à voir avec le jeu Mega Drive. Un titre de plateforme bien fichu, mais très classique dans son ensemble.



AMIGA

L'édition Amiga est très proche du jeu Mega Drive originel, sinon que les niveaux ne sont pas en plein écran, que les commandes à un bouton sont bizarres, et que les effets sonores coupent la musique.



PC

Plus fidèle à la version Mega Drive que sa contrepartie Amiga, la mouture PC d'Aladdin est compatible avec les joysticks à deux boutons. La musique ne se coupe pas non plus en jeu.



MASTER SYSTEM

Codéveloppée par Sega, la version Master System du jeu est très jolie, mais manque de variété. C'est en effet un jeu de plateforme très classique, bien que très fidèle à l'esprit du film.



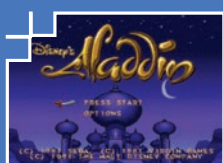
GAME GEAR

Identique à la version Master System, mais avec un affichage zoomé, plus adapté au petit écran de la console portable de Sega.



NES

Une tentative ambitieuse, mais ratée, d'imiter la version Mega Drive originelle. Ce portage signé NMS Software souffre d'animations lentes, de décors vides, de niveaux tronqués et d'une palette de couleur réduite.



INFOS

- ÉDITEUR : Sega
- DÉVELOPPEUR : Virgin Games
- SORTIE : 1993
- SUPPORTS : Mega Drive, Divers
- GENRE : Plateformes

“C'était un stress énorme : on n'avait que trois mois et demi pour faire le jeu”

William Anderson

► les scènes qui serviraient de base pour les niveaux du jeu : il y avait tant de choses, dans le film, que la question, c'était plutôt de décider de ce qu'on n'allait pas prendre ! Tout le design du jeu a été ficelé en quelques jours.

Avant que l'accord ne soit signé, Disney demande aussi à Virgin de présenter les designs du premier niveau du jeu, qui n'existent pas encore. “David Bishop m'a convoqué dans son bureau, parce que je m'occupais de la conception du gameplay de *Jungle Book*”, nous dit William. “Il m'a terrorisé. Il m'a demandé sur quoi je travaillais, je lui ai répondu que je bossais sur *Jungle Book* et il m'a dit 'Non'. Après une longue pause pendant laquelle je me pissais dessus, il m'a dit 'Tu travailles sur *Aladdin*. Maintenant, tu rentres chez

toi, et demain matin, tu m'apportes un *level design*. On a moins de 24 heures devant nous pour persuader les dirigeants de Disney de nous confier le projet.”

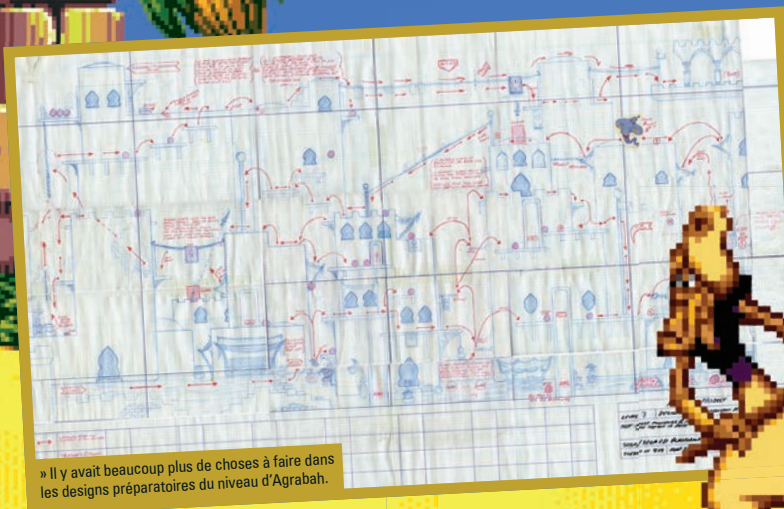
Si le délai a pu être tenu, c'est aussi en partie grâce à un petit coup de pouce de Disney, comme le souligne William : “Ils m'ont confié de longs rouleaux d'images en couleur. Je crois que c'était les décors de fond du dessin animé. C'est plus facile de concevoir une architecture de plateforme quand on sait à l'avance à quoi ressemblera son environnement. Je veux dire, on a dû découper tout ça pour en faire des niveaux de jeu, mais ça nous a vraiment été très utile. Donc Virgin a envoyé le premier niveau d'Agrabah à Disney, et l'accord a été conclu.”

Disney s'implique plus dans le développement du jeu *Aladdin* que dans les précédentes adaptations de ses productions : “Disney était partant pour que ses animateurs qui avait travaillé sur le film, en Floride, participent au projet”, nous dit David. “Certains se sont sentis comme un poisson dans

l'eau, d'autres n'ont pas pu s'y faire du tout, mais le résultat était très différent de ce qu'on avait fait avant, plus fluide. Jusque-là, on faisait tous les graphismes sur *Deluxe Paint*. Mike Dietz, un de nos animateurs, était en contact constant avec eux, et il y a eu beaucoup d'échanges avant qu'on obtienne ce dont on avait besoin.”

Côté programmation, on ne chôme pas non plus : “Dave Perry travaillait 16 heures par jour”, nous raconte David. “Il était le pivot du projet, au sein de la crème de la crème.” Le rôle de William Anderson, *level* et *gameplay designer*, ne doit pas non plus être négligé. “On voulait que le jeu soit bourré d'action – c'est pour ça qu'on a ajouté les pommes, par exemple. C'était un plus, qu'Aladdin puisse lancer des trucs. Le jeu s'appuie aussi sur le moteur de *Cool Spot*, donc on a voulu reprendre le même genre de mécaniques au lieu de tout reprendre à zéro. Les pommes sont à la fois des armes à distance, mais en outre, elles symbolisent aussi bien le statut de gamin des rues du personnage.”

Aladdin ne se contente pas de fruits, pour



Il y avait beaucoup plus de choses à faire dans les designs préparatoires du niveau d'Agrabah.



GAME BOY

Une version améliorée du jeu NES, également signée NMS Software, qui a même droit à des musiques plus sympas et à un joli cadre sur Super Game Boy.



GAME BOY COLOR

Si la jouabilité est la même que sur la version Game Boy, cette mouture GBC est plus rapide et sans clignotements de sprites, et bénéficie de décors joliment redessinés et d'une bande-son plus fidèle.

se battre : "On voulait faire un jeu de plateforme solide dans le monde d'*Aladdin*", ajoute William, "donc ça nous a paru évident qu'il fallait mettre des combats à l'épée, qui rajoutaient de l'énergie à l'ensemble."

Et n'oublions pas la troisième arme (enfin, façon de parler) à disposition du joueur : les chameaux qui crachent quand on leur saute dessus. "L'idée, c'était plus de faire un truc rigolo qu'autre chose", nous dit William. "Quand on a vu les chameaux du film, on s'est demandé ce qu'on pourrait en faire. Je ne sais plus qui a eu cette idée, mais je crois que ça vient d'une des blagues du

génie, dans le film, qui parle des chameaux qui crachent..."

Le niveau qui s'inspire de la première rencontre avec le génie est tout aussi drôle ! "On est plutôt contents du résultat", nous raconte David. "Parce que c'était assez psychédélique, un peu comme la scène du rêve, dans *Dumbo*. Je crois qu'on a assez bien réussi à reproduire son ambiance."

Des niveaux bonus sont également intégrés au jeu – une première pour un jeu de plateforme Virgin –, dont des stages avec le singe Abu et une machine distributrice de fruits. "Nos précédents jeux étaient assez répétitifs, parce qu'on passait directement d'un niveau de plateforme à un autre", admet William. "En jouant à d'autres titres de Sega, on a pris conscience qu'il nous fallait plus de variété, tout en évitant de créer des niveaux qui nous auraient pris trop de temps à concevoir."

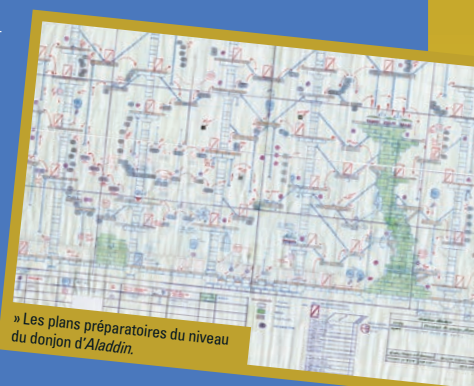
Tout le monde se mobilise pour tenir les délais : "Habituellement, quand vous soumettiez un jeu à Sega, pour validation, Sega Europe testait d'abord le jeu, puis l'envoyait à Sega of America, et enfin à Sega Japon", explique David. "Mais pour *Aladdin*, toutes les divisions l'ont testé en même temps. Des Japonais sont même

allés travailler pendant un jour férié pour ne pas perdre de temps."

Le jeu *Aladdin* sur Mega Drive sort en même temps que la cassette vidéo du jeu, et s'écoule à plusieurs millions d'exemplaires. Pourtant, David garde un souvenir doux-amer de ce lancement : "On a toujours eu le sentiment qu'on aurait pu faire mieux, si on avait eu plus de temps. Mais vu les délais impartis, on a quand même le sentiment d'avoir su livrer quelque chose de différent, de très jouable, qui rend vraiment hommage au film."

Avec le recul, William Anderson voit *Aladdin* comme sa plus belle réalisation, malgré le contexte difficile : "C'était un stress énorme. On n'avait que trois mois et demi pour faire le jeu, mais c'est de loin le fleuron de notre portfolio, notre titre le plus varié."

David Bishop nous confie que s'il le pouvait, il changerait bien quelques petites choses dans le jeu, mais il préfère rendre hommage à l'équipe qui l'a conçu : "Je pense qu'*Aladdin* a bien vieilli, comme tant d'autres jeux, donc il est finalement très bien tel quel. En tout cas, je crois n'avoir jamais retravaillé avec une équipe aussi talentueuse. Si la création d'*Aladdin* n'a pas été facile, ça reste un formidable souvenir." ★



DU MÊME DÉVELOPPEUR

GLADIATORS

SUPPORTS :

MEGA DRIVE, DIVERS

ANNÉE : 1992

COOL SPOT

SUPPORTS :

MEGA DRIVE, DIVERS

ANNÉE : 1993

THE JUNGLE BOOK

(CI-DESSUS)

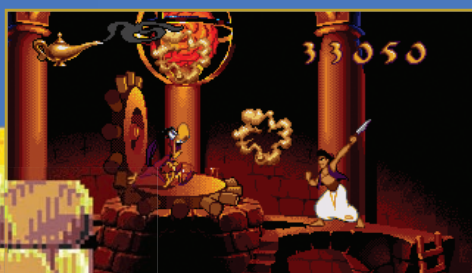
SUPPORTS :

MEGA DRIVE, DIVERS

ANNÉE : 1994



» [Mega Drive] Comme dans le film, Aladdin doit sauter au-dessus d'un lac de lave.



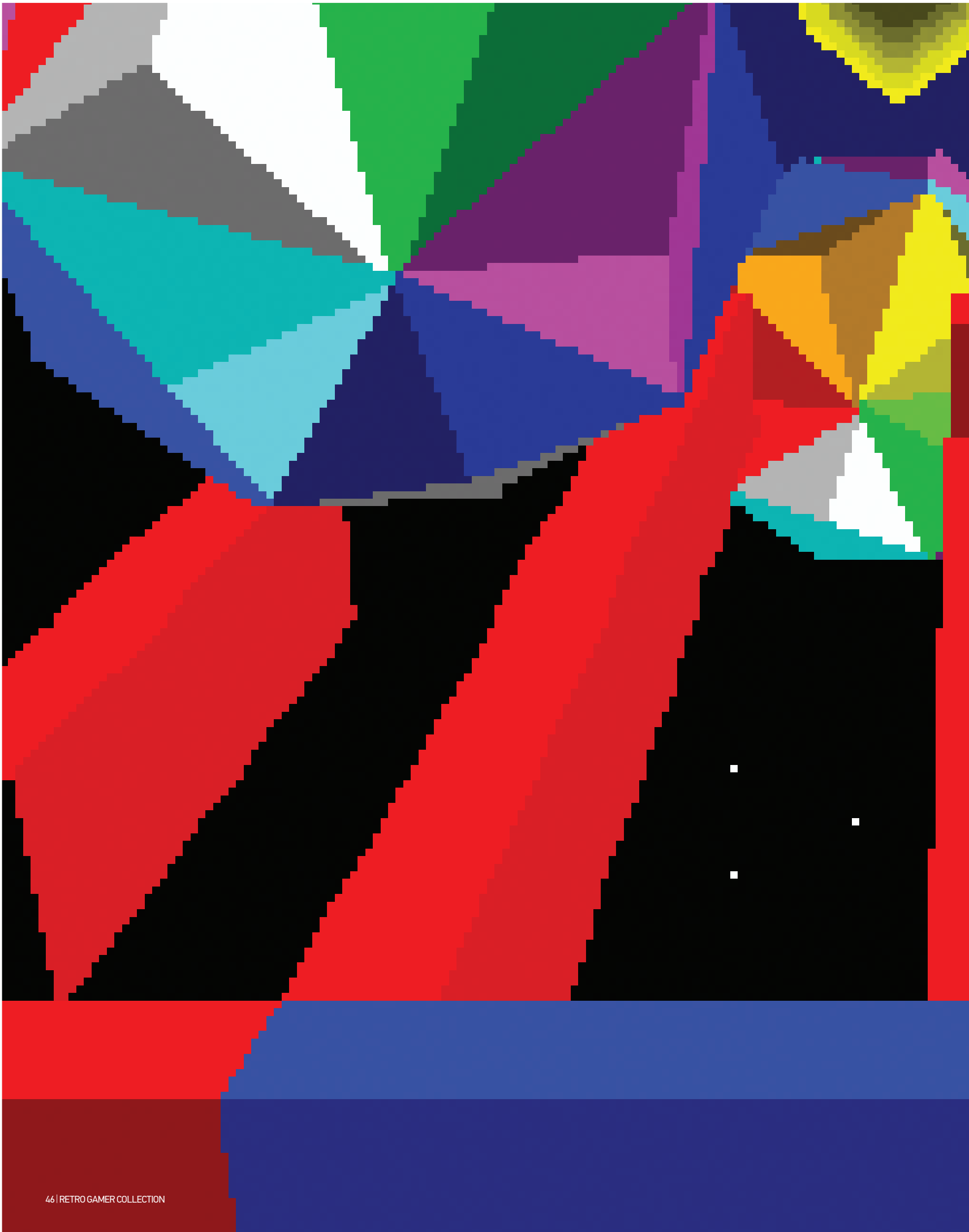
» [Mega Drive] Iago, le comparse emplumé de l'ignoble Jafar, fait office d'avant-dernier boss du jeu.



» [Mega Drive] Une statue vivante adepte de la téléportation attend Aladdin à la fin du niveau dans la Caverne aux Merveilles.



» [Mega Drive] Heureusement, les maçons du Sultan n'ont pas bien effectué les finitions, comme ça, on peut s'échapper du donjon.



I, Robot

LES ANDROÏDES RÊVENT-ILS DE PÉTARDS ÉLECTRIQUES?

» ARCADE » ATARI INC. » 1984

Il est de notoriété publique que *Missile Command* est né des cauchemars de guerre totale de son créateur, Dave Theurer, mais on n'ose imaginer quels rêves enfiévrés ont pu lui donner l'idée d'*I, Robot*.

Le jeu devait sortir en 1983, mais de multiples problèmes l'ont repoussé d'un an. En outre, *I, Robot* n'a pas vraiment bien fonctionné, et seules 750 machines ont été produites.

Difficile de croire que le jeu ait été si mal accueilli, tant il était en avance sur son temps (c'est peut-être justement la raison, remarquez). Aujourd'hui loué pour ses impressionnants polygones 3D *flat-shaded*, *I, Robot* est en gros un hybride étrange qui rappelle à la fois *Amidar* et *Crystal Castles*.

On y incarne un robot doué de conscience qui doit traverser des environnements hautement colorés en repeignant en bleu tous les blocs rouges disponibles. Chaque niveau est surveillé par un œil qui détruira votre androïde s'il le chope en train de sauter. Votre objectif ultime est de vous rapprocher au plus près de Neunœil pour le noyer sous vos coups de laser. Certains stages sont de véritables labyrinthes pleins de gemmes à ramasser avant d'aller mater le gardien du coin, avec plusieurs angles de caméra pour naviguer plus aisément dans l'environnement. *I, Robot* est une relique historique incroyable, hélas un peu tombée aux oubliettes, d'autant qu'à notre connaissance, Atari n'a jamais daigné l'inclure dans quelque compilation. Conséquemment, on n'a d'autre choix que de se rabattre sur MAME pour y goûter... *

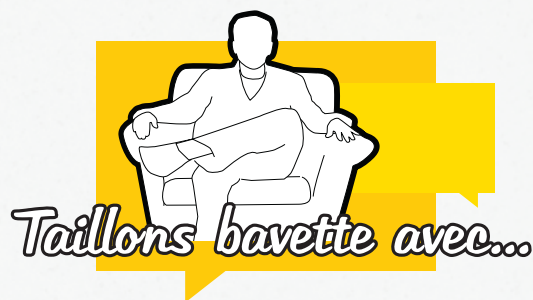
RÉTROVIRUS





“ Ce n'est pas qu'une question de succès commercial. Je veux pouvoir être fier de mes jeux ”

Gregg Tavares



GREGG TAVARES

Du C64 à la Xbox 360 et au-delà, Gregg Tavares programme des jeux vidéo depuis plus de trente ans, au fil d'une carrière pleine de lézards volants et de chiens espiègles...

Il ne fait pas son âge, mais Gregg Tavares programme des jeux depuis plus de 30 ans, au Japon et aux États-Unis. Son CV couvre un large éventail de genres, du shoot-em-up d'arcade au jeu de stratégie, en passant par la plateforme 3D. Gregg, qui parle couramment japonais, envisage actuellement de repartir au Japon, mais nous avons pu récemment nous entretenir avec lui, lors d'un passage à Berlin. Que faisait-il en Europe, au fait ? *"Je me promène. À Berlin, il y a une grande communauté de développeurs indés, un musée du jeu vidéo, plein de choses... Je réfléchis à ce que je vais faire, après."* Promis, on va surveiller ça avec intérêt...

Quand vous avez programmé la version C64 de Centipede, vous étiez encore adolescent. Comment un jeune gars sans expérience dans le jeu a-t-il pu se voir confier la conversion d'un si grand nom de l'arcade ?

Le coup de bol. J'avais 18 ans et j'étais encore au lycée. Mon père m'a dit un jour qu'il avait vu une petite annonce où l'on cherchait des programmeurs et il m'a demandé si ça m'intéresserait. Je me suis renseigné, et il s'est avéré que c'était un type qui cherchait quelqu'un pour convertir *Centipede* de l'Atari 800 au C64. Il m'a donné ma chance. Je me demande s'il n'était pas désespéré...

Vous aviez donc un C64, à l'époque ?

Non, il m'en a prêté un. J'étais plutôt Atari ! L'Atari 800 et le C64 exploient le même processeur, même si j'ai dû m'adapter aux parties graphiques et sonores. J'ai appris à coder en assembleur dans les livres, et je n'étais pas un expert en la matière. Si vous regardez mon code de *Centipede*, c'est pas terrible-terrible, mais c'était mon premier jeu, et ça fonctionnait !

C'est ce qui vous a aussi amené à vous occuper d'une autre grosse conversion sur C64 : celle de Mario Bros...

Oui, mais celle-là, je l'ai foirée. Quand Mario saute sur une plateforme au-dessus de lui, une petite bosse devait se former, en dessous, et je n'ai jamais trouvé comment faire. Le jeu tournait, mais ce n'était pas suffisant pour que ce soit vendable. Je crois qu'Ocean a refait une version, quelques années plus tard.

Vous avez quand même été payé ?

J'ai touché 3000 dollars pour *Centipede*, mais je suis certain qu'ils se sont fait des millions, avec. On m'a payé 10.000 dollars pour *Mario* et je me disais *"Waouh, c'est trois fois plus !"* J'étudiais alors la programmation, à la fac. C'était un an avant que je rencontre ma petite amie. J'étais à Los Angeles, elle vivait à Seattle, et une de ses amies m'a dit que je devrais me rapprocher et venir vivre à Baltimore, où sa mère pouvait me louer un appartement pour pas cher. C'est la même mère qui m'a appris qu'une petite société du nom de Muse cherchait des programmeurs.

C'est bien là qu'est né le premier Castle Wolfenstein ?

Oui, c'était une petite boîte d'une quinzaine de personnes, installée dans un petit immeuble de Baltimore. Ils faisaient tout eux-mêmes, de A à Z. Il y avait quatre programmeurs : Silas Warner, Eric Ace, Ed Zaron et moi. On était comme une famille. On se retrouvait chaque vendredi pour discuter de ce qu'on allait faire et de tout et n'importe quoi.

Vous avez aussi travaillé sur un titre éducatif, Leaps and Bounds, avec Silas Warner, l'auteur de Castle Wolfenstein. Que pouvez-vous nous apprendre sur lui ?

Il était grand. Il faisait bien deux mètres pour près de 160 kilos. Silas était... comment dire... bizarre. Quand je suis arrivé, ils m'ont emmené dans son bureau et m'ont montré cette grosse boîte à gâteaux, rangée tout en haut d'une étagère. On voyait qu'il y avait un truc répugnant, dedans, et que ça devait être là depuis des années. Ils m'ont dit qu'ils

» [Atari 8-bit] *Leaps And Bounds* est un jeu éducatif que Gregg a conçu avec Silas Warner (*Castle Wolfenstein*).

CHRONO SÉLECTIVE

JEUX

- CENTIPEDE [C64] 1983
- MARIO BROS. [C64] 1984
- LEAPS AND BOUNDS [Atari 800/C64] 1985
- CONFLICT IN VIETNAM [Atari 800] 1986
- GUNSHIP [C64/PC/Amiga/ST] 1987
- STREET SPORTS BASKETBALL [Amiga] 1988
- LORDS OF THE RISING SUN [Amiga] 1989
- FUTURE CLASSICS [PC/Amiga] 1990
- M.C. KIDS [NES] 1992
- TERMINATOR VS. ROBOCOP [NES] 1992 [annulé]
- GEX [3DO] 1995
- DISRUPTOR [M2] 1995 [annulé]
- MAXIMUM GAUGE [PlayStation/PC] 1996 [annulé]
- ZOMBIE REVENGE [Arcade] 1999
- CRASH TEAM RACING [PlayStation] 1999
- JAK & DAXTER [PS2] 2001
- LOCOROCO [PSP] 2006
- AFRO SAMURAI [Xbox 360/PS3] 2009



» [C64] Gregg a programmé *Gunship* sur Commodore 64 aux côtés d'Andy Hollis et d'un certain Sid Meier...



» [Amiga] Gregg a travaillé sur deux titres Amiga : *Lords Of The Rising Sun* de Cinemaware et *Street Sports Basketball* d'Epyx.

► savaient que c'était un truc bizarre, mais qu'il ne fallait surtout pas l'ouvrir pour voir ce que c'était. Plus sérieusement, j'ai appris beaucoup de techniques de programmation en étudiant son code.

Vous êtes parti de Muse un peu avant que ça ne ferme en 1985, pour entrer chez MicroProse. C'était très différent ?

Ils étaient déjà une trentaine quand je suis arrivé, mais il y avait toujours ce même esprit de famille. La boîte avait été fondée par Sid Meier, le programmeur, et Bill Stealey, qui s'occupait de la partie business, mais qui était aussi un vrai gamer. Si un jeu, même presque terminé, ne l'amuse pas, il ne le sortait pas. C'était très différent de ce que j'ai connu ensuite, où les types en haut de l'échelle se moquent pas mal de ce qu'ils vendent. J'aimais bien cette facette de MicroProse, et j'y ai connu de bons moments.

Vous avez travaillé sur *Conflict In Vietnam* et sur *Gunship*. Quel était votre niveau d'implication, sur ces titres ?

Pour *Vietnam*, Sid avait écrit un simulateur de wargame et l'avait passé à Ed Bever, qui avait un doctorat en Histoire, pour qu'il entre toutes les données afin que les batailles soient le plus exactes possible. De mon côté, j'ai juste fait en sorte que le jeu tienne sur une cassette. J'ai pas mal travaillé sur les versions Amiga et C64 de *Gunship*. Je me suis occupé des missiles, du cockpit et de tous les écrans de préparatifs de mission. L'air de rien,

c'était beaucoup de boulot.

Qu'est-ce que ça vous a fait, de passer sur Amiga ?

C'était très excitant. L'Amiga, c'est la première machine où j'ai pu me rapprocher de la 3D temps réel. Je me souviens d'avoir vu une démo de simulation de vol, programmée par Sid, qui tournait à environ 30 images/seconde. C'était extraordinaire. *Gunship* devait tourner autour des trois images/seconde, ce qui était pas mal, pour l'époque.

Vous êtes ensuite parti de Microprose et avez travaillé sur deux titres Amiga très différents, en 1988, à savoir *Street Sports Basketball* et *Lords Of The Rising Sun*.

Le type qui m'avait confié *Centipede* m'a proposé le portage de *Street Sports Basketball*. C'était un jeu horrible, mais je l'ai fait. *Lords Of The Rising Sun*, c'était pour Cinemaware, qui a vraiment révolutionné le milieu. Avant eux, les jeux ressemblaient à *Pac-Man*, avec des graphismes simples et abstraits, et ils sont arrivés avec leurs visuels superbes en plein écran. C'était magnifique, mais ils avaient des tas de problèmes. Le *lead programmer* voulait bosser la nuit, donc on travaillait tous de 8 heures du soir à 4 heures du matin. Je ne sais pas pourquoi, il me m'appréciait pas. Il dénigrait mon boulot, mais ça me passait au-dessus de la tête.

Puis vous avez fait *Future Classics* (1990), une compilation de cinq titres très



“ Les joueurs ne voient pas ce que vous imaginez, mais ce que vous leur donnez. Et c'est toujours tellement mieux, dans votre tête... Gregg Tavares ”

» [3DO] *Gex* est le premier titre de Gregg sur CD-ROM.

différents, sortie sur PC Amiga.

C'est un ancien de Cinemaware et son père – qui a financé le projet –, qui m'ont engagé pour ça. Avec mes colocataires de l'époque, on avait conçu un outil, *TUME*, pour *The Ultimate Map Editor* ("L'Éditeur De Cartes Ultime"), avec lequel on faisait des cartes pour différents jeux. On a fini par le vendre, et je crois qu'il a servi dans une centaine de jeux !

Des noms, des noms !

Les plus connus sont pratiquement tous les jeux de David Perry sur machines 16-bits, dont *Aladdin*, *Cool Spot* et le premier *Earthworm Jim*. On a aussi licencié l'outil à SN Systems, qui est plus tard venu Psygnosis, et qui l'avait inclus dans ses kits de développement. J'en suis très fier !

Votre outil a finalement aussi servi à concevoir des jeux console, puisque vous êtes passé au développement NES avec *M.C. Kids* (1991). Ça s'est bien passé, avec Nintendo ?

On a eu quelques soucis avec l'assurance qualité, mais c'est une bonne chose, non ? C'est pratique, d'avoir quelqu'un qui joue à votre jeu et vous trouve les bugs ! Le plus gros problème qu'on a eu avec Nintendo, c'est qu'ils n'ont pas interféré une seule fois, sauf à la fin où ils nous ont envoyé une lettre qui disait en gros que *M.C. Kids* était une copie de *Mario*, et qu'il fallait qu'on accepte de ne le sortir que sur Nintendo. Apparemment, Virgin avait un accord avec Sega qui stipulait que s'ils sortaient un jeu chez Nintendo, ils devaient aussi le vendre chez eux. Ça a été la panique, chez Virgin, et ils ont engagé David Perry pour qu'il leur fasse un jeu très vite. Et donc, il a fait *Global Gladiators*.

Ce qui explique les similitudes entre les

deux jeux... Et sinon, ça ne vous a pas dérangé de faire un jeu basé sur une chaîne de fast food ?

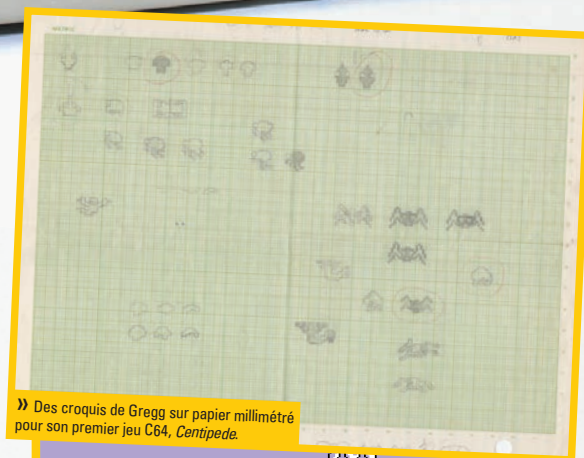
Pas à l'époque, non. En fait, les gens de McDonald's nous ont même demandé de ne pas mettre de nourriture, dans le jeu. Ils nous ont dit qu'ils vendaient un million de Happy Meals par jour, et qu'ils allaient en sortir un spécial sur le thème de *M.C. Kids* pendant un mois. On doutait que ça fonctionne... et d'ailleurs, ils ne l'ont pas fait. Peut-être ont-ils trouvé que le jeu n'était pas assez bon...

Votre jeu NES suivant est aussi un titre sous licence, *Terminator Vs. Robocop...*

J'adorais les deux films, mais je ne connaissais pas les bandes dessinées. On l'a fait pour la NES, alors que la SNES était déjà sortie, et ce n'est pas drôle, de bosser sur la génération précédente. Les graphistes ont détesté ça, d'autant que les potes faisaient des trucs bien plus jolis sur SNES et que nous, on était coincés sur l'ancien support. En ce sens, ce projet a été assez éprouvant. Ce n'est jamais sorti, en plus.

Vous êtes déçu ?

Pas vraiment. Quelqu'un a dû le récupérer, ►



» Des croquis de Gregg sur papier millimétré pour son premier jeu C64, *Centipede*.

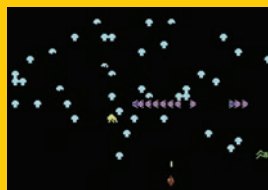


» [NES] *M.C. Kids* est un sympathique jeu de plateforme, avec du McDo dedans.



TOP CINQ

On vous parie que ça vous dit quelque chose ?



CENTIPEDE 1983

□ Le premier jeu de Gregg à être édité est un bon portage de la borne d'arcade d'Atari sorti sur cartouche C64. L'action est plutôt soutenue, et si le joystick n'est pas aussi adapté qu'un trackball, c'est du beau boulot, d'autant que Gregg n'avait que 18 ans à l'époque.



M.C. KIDS 1991

□ Ne soyez pas effarouchés par la licence McDonald's : c'est un jeu de plateforme décent qui met l'accent sur l'exploration, sans le moindre burger en vue. Le gameplay rappelle celui de *Super Mario Bros. 2*, et le mode de jeu coopératif est bien marrant.



ZOMBIE REVENGE 1998

□ Une revisite de *The House Of The Dead* à la sauce beat-'em-up en 3D, où l'on s'éclate à défoncer du mort-vivant à coups de poing ou à l'exploser à l'arme à feu. Gregg a travaillé sur la borne d'arcade, mais le portage Dreamcast est plus facile à dénicher.



CRASH TEAM RACING 1999

□ Convertir un jeu de plateforme populaire en course de karts, ce n'est pas ce qui se fait de plus original, mais pour le coup, c'est bien troussé. C'est aussi le dernier jeu *Crash Bandicoot* développé par Naughty Dog.



LOCOROCO 2005

□ Les méchants Mojhas envahissent une planète merveilleuse où vivent des lapins-barbapapas obèses qui, visiblement, n'ont pas fait que manger à outrance, mais ont aussi dû ingérer des substances bizarres. Un titre PSP surréaliste parfaitement taillé pour ce support.



» [NES] *Robocop Vs. Terminator* n'est jamais sorti sur NES. D'après Gregg, ce n'est pas une très grosse perte.

► puisque j'ai vu des vidéos du jeu, sur YouTube. C'est la première fois qu'un jeu sur lequel j'avais travaillé a été refusé par le détenteur de la licence. C'était la faute du producteur. On aurait juste dû commencer par des croquis, pour les présenter avant de bosser comme on l'a fait sur les graphismes, le gameplay, tout ça. Quand vous travaillez sur une licence, il faut bien communiquer avec le détenteur des droits avant de faire quoi que ce soit !

Vous êtes ensuite passé au support CD-ROM avec *Gex* (1993) sur la toute nouvelle console 3DO.

C'était une expérience intéressante et enrichissante, pour moi et pour toute la société. Crystal Dynamics avait l'habitude de faire des jeux sur cartouche, dont les limites déterminaient les limites d'un jeu. Et ces dernières se sont en grande partie envolées quand on est passés d'une cartouche de 1 Mo à un CD de 650 Mo. Le planning s'est étiré, et personne n'était préparé pour cela. Le développement aurait dû prendre neuf mois, il en a fallu plus du double.

Avez-vous eu peur de ne pas pouvoir terminer le jeu ?

En fait, pour tout vous avouer, j'ai essayé de faire capoter le projet [rires]. La plupart des jeux de plateforme 16-bits tournent à 50 ou 60 images/seconde, c'est fluide. À 30 images/seconde, ça saute. La 3DO n'était pas assez puissante pour faire tourner un jeu de plateforme 2D à 60 images/seconde, à moins de limiter drastiquement les couleurs, au point où ça n'est pas plus joli qu'un jeu SNES. J'ai passé mon temps à dire que ce n'était pas le bon choix pour cette machine.

Visiblement, vous n'avez pas été écouté...

Je regrette un peu, mais au final, *Gex* est plutôt correct, comme jeu. S'il y a bien une chose que j'ai apprise, au long de ma carrière, c'est qu'un jeu ne reflète jamais vraiment la vision que vous en aviez. Les joueurs ne voient pas ce que vous imaginez, mais ce que vous leur donnez. Et c'est toujours tellement mieux, dans votre tête. Pour vous, le résultat est, disons, à 70 % de ce dont vous rêviez, mais le public, lui, le voit à 100 % tel que vous le lui présentez.

Hélas, les joueurs ne verront jamais vos deux projets suivants. Qu'est-il arrivé à *Disruptor* prévu pour la Panasonic M2, qui n'est jamais sortie, elle non plus ?

On n'a pas beaucoup avancé. On avait des personnages animés, très compressés à cause des 2 Mo de RAM de la machine, qui limitaient aussi ce qui était faisable avec les textures. On avait aussi quelques niveaux où l'on pouvait déplacer la caméra, mais c'est tout. La M2 avait de gros défauts techniques, qui faisaient qu'il était difficile de faire quoi que ce soit qui tourne à une vitesse décente, dessus. La version d'Insomniac, sur PlayStation, c'est plus ou moins le même jeu.

Et pour *Maximum Gauge* ?

Quand *Disruptor* a été annulé, quatre d'entre nous ont fondé un nouveau studio, Big Grub, avec pour objectif de faire un jeu aussi beau que *Diablo*, qui se jouerait comme



un *Zelda*, dans un univers de science-fiction. Mais on ne savait pas vraiment où on allait. Avec le recul, on aurait dû revoir nos ambitions à la baisse.

Votre carrière prend alors une tout autre direction, puisque vous travaillez sur la borne d'arcade *Zombie Revenge* de Sega. Après avoir effectué tant de portages de l'arcade, ça a dû vous changer !

J'étais ravi ! J'avais enfin le sentiment d'entrer pour de bon dans la cour des grands ! À l'époque, il n'y avait rien de plus cool que l'arcade, c'était le top du top. Les choses ont changé, depuis.

C'est pour ça que vous êtes parti au Japon ?

Oui, et aussi pour apprendre le Japonais. Mais pour ça, il fallait que je trouve un boulot. Quand j'étais chez Crystal Dynamics, j'avais rencontré Mark Cerny, qui parle un japonais parfait. Il a négocié avec Sony, au Japon, pour qu'on puisse avoir des kits de développement avant tout le monde, aux États-Unis, alors qu'on n'était qu'une petite boîte d'une vingtaine de personnes. Ça m'a donné envie d'apprendre le Japonais. Mark connaissait plein de monde dans le milieu de l'arcade, et je suis allé avec lui rencontrer les gens de Sega. Il m'a présenté au chef de la division arcade, qui avait été son témoin, à son mariage. Il m'a dit que Mark lui avait appris que je cherchais du boulot, et que j'étais engagé. Le coup de bol énorme !

C'est différent, de faire des jeux aux États-Unis et au Japon ?

C'est étrange, mais ils étaient à la traîne, techniquement parlant, ce qui est dingue, parce que ça ne se voyait pas dans les jeux du moment, comme *Daytona* ou *Virtua Fighter 3*. J'étais dans la division AM1, qui a fait *House Of The Dead* et autres titres vraiment superbes. Mais techniquement... ils n'avaient pas



» [Arcade] *Zombie Revenge* s'appelait au départ *Blood Bullet: The House Of The Dead Side Story*. Un peu longuet, non?

“ J’étais ravi de bosser sur un jeu d’arcade : j’avais le sentiment d’entrer pour de bon dans la cour des grands ”

Gregg Tavares



» [PlayStation] Gregg garde surtout de bons souvenirs de l’époque de la première PlayStation.

d’outils pour que les graphistes fassent des niveaux, par exemple. Ils devaient dessiner leurs trucs sur papier millimétré, et ils filaient ça au programmeur qui les intégrait dans le jeu ! Quand vous vouliez faire un nouveau personnage pour *Virtua Fighter*, il fallait leur refileur un dossier et attendre le lendemain pour voir ce que ça donnait. C’était dingue. Alors qu’à côté, on utilisait des éditeurs de niveaux depuis les années 80 !

Avez-vous tenté de changer les choses ?

J’ai conçu des outils pour faciliter les choses, mais ils travaillaient autrement. En Occident, un designer pouvait faire un document de 400 pages pour décrire un jeu, mais au Japon, ils préfèrent faire des story-boards, comme pour les films. Très peu de mots, mais beaucoup de dessins et de diagrammes, pour montrer comment fonctionne le jeu.

Pourquoi êtes-vous finalement reparti ?

Les horaires étaient dingues, genre de 10 heures du matin à 11 heures du soir. On allait dîner en équipe vers 7 heures du soir, et on ne me parlait pas beaucoup, vu que mon Japonais était encore très hésitant. Je programmais toute la journée, sans parler à personne. Un jour où je me promenais à Ginza, un quartier célèbre de Tokyo, je suis tombé sur deux gars de Naughty Dog, dont un avec qui j’avais travaillé chez Crystal Dynamics. En bons geeks, on allait dans le même magasin de jouets ! Il m’a présenté à Andy Gavin [cofondateur de Naughty Dog, *NDLR*], et il m’a proposé un poste.

Vous avez travaillé sur *Crash Team Racing* et *Jak And Daxter*, avant de partir

soudainement. Pourquoi donc ?

Je me suis engueulé avec le patron. Jason [Rubin – cofondateur de Naughty Dog, *NDLR*] et moi, on est des gens très irritables, même si je précise que c’est un des chefs les plus justes avec qui j’ai jamais bossé. Mais il peut facilement se mettre les gens à dos. Il avait décidé qu’on n’aurait plus d’horaires flexibles sur *Jak And Daxter*. Je n’ai pas apprécié. Alors un lundi où on devait arriver à 10 h 30, je me suis pointé à 9 heures et je me suis mis au boulot. Le lendemain, je suis arrivé à 11 h 15 et il m’a balancé que j’avais 45 minutes de retard. Je lui ai dit de me lâcher, que j’étais arrivé une heure et demie plus tôt, la veille. Il m’a convoqué dans son bureau pour me dire que je ne pouvais pas lui parler comme ça, et qu’il me virerait si ça se reproduisait. J’ai répondu que j’en avais marre et je me suis cassé. Et voilà.

Et donc, vous voilà revenu au Japon pour bosser sur *LocoRoco* !

J’ai programmé le moteur d’animation, l’éditeur de niveau, le système des puzzles et des jeux-bonus. J’ai aussi conçu un système de script pour les designers, qui permettait aux artistes de créer eux-mêmes leurs niveaux sans avoir à faire appel à un autre programmeur. C’est incroyable tout ce qu’ils ont fait avec les outils que je leur ai fournis. Je n’ai joué à *LocoRoco* qu’après que le jeu soit sorti, et j’ai été bluffé !

Les ventes de *LocoRoco* et de sa suite n’ont pas été exceptionnelles. Ça vous a déçu ?

Le premier n’a pas été un gros hit, non, avec environ 300.000 exemplaires vendus dans le monde. Bien sûr, j’aurais aimé que

ça cartonne, mais ce n’est pas un bide non plus. Ça a rapporté de l’argent. Ce n’est pas qu’une question de succès commercial. Je veux pouvoir être fier de mes jeux. Ceci dit, un succès commercial vous donne plus de liberté pour choisir votre projet suivant...

Afro Samurai, en l’occurrence !

Ce jeu était... intéressant. On avait de gros espoirs, mais on a rencontré des tas de problèmes. Et je crois qu’on n’a compris ce qui était vraiment fun dans ce jeu que trois mois avant sa sortie. Trop tard, donc. On n’avait pas les moyens de tout recommencer, et on a évidemment dû le sortir tel quel. Je crois que ce genre de choses arrive à plein de jeux.

Après *Afro Samurai*, vous êtes entré chez Google pour travailler sur des outils de programmation, comme *WebGL*. On dirait que ça vous plaît, de concevoir des outils pour les autres ?

Mon dernier projet en date, c’est un système du nom d’*Happyfuntimes*, qui permet d’utiliser son smartphone comme manette. Vous allez sûrement me dire que c’est pourri, parce que les commandes sur mobile, c’est merdique. La différence, c’est que dans une soirée, tout le monde peut jouer en même temps, pas juste quatre joueurs sur la Xbox. On peut jouer à 100 en même temps ! C’est parfait pour faire des jeux sociaux et c’est gratuit et *open source*. J’attends de voir ce que les gens vont en faire. Les possibilités sont infinies ! ★



LE JEU QUI VA BIEN Super Smash Bros Melee

La communauté des fans de cette série de jeux de combat est connue pour être très tatillonne envers le matos, considérant souvent qu'il n'est pas imaginable de jouer à *Melee* sur autre chose qu'un écran cathodique, ou à *Super Smash Bros* sur Wii U sans manette GameCube (via un adaptateur). Un joueur célèbre a même quitté un tournoi, en 2017, parce qu'il ne trouvait pas de manette qui ait le défaut de fonctionnement adapté à sa technique de jeu ! Certains trouveront sans doute cela ridicule, mais les puristes de *Melee* comprendront...





Saviez-vous ça ?

□ Les premières photos officielles de la manette montraient en fait un prototype, avec un bouton A bleu, un bouton B vert en forme de haricot, une gâchette Z plus plate et un bouton Start/Pause rouge plus gros.

La manette GameCube

» SUPPORT : GAMECUBE » SORTIE : 2001

Après la manette N64 plutôt étrange et expérimentale, Nintendo revient à un pad plus traditionnel, qui se distingue pourtant de la concurrence par certains aspects. Si la configuration se rapproche de celle des autres pads, elle inclut deux sticks analogiques, une croix directionnelle et quatre boutons principaux en façade, comme la Dualshock 2 de la PlayStation 2. Et comme la manette Xbox, elle se pare aussi de deux gâchettes analogiques, dont la course s'achève sur un joli petit clic. Hélas, il y a quelques petits ratés : la croix directionnelle est trop petite et le stick analogique droit est moins pratique qu'un stick

traditionnel. Les boutons en façade ne sont pas tous de la même taille, avec un bouton A énorme, un bouton B plus petit et des boutons X et Y en forme de haricot. N'oublions pas non plus la petite gâchette supplémentaire, uniquement du côté droit.

Logiquement, ces particularités sont plus adaptées à des titres GameCube exclusifs, et moins à la plupart des jeux multiplateformes – en particulier les jeux de combat. Malgré tout, la manette est restée très populaire, notamment sur les consoles Nintendo qui ont suivi, comme la Wii, nativement compatible avec le contrôleur de sa grande sœur.

POWER

RARES SONT LES JEUX DE COURSE D'ARCADE QUI PEUVENT DOUBLER, DÉPASSER OU DISTANCER POWER DRIFT DE SEGA. ATTACHEZ VOTRE CEINTURE, ON EMBARQUE POUR LA PLUS FOLLE DES COURSES DE YU SUZUKI!



La technique *Super Scaler* a littéralement fait s'envoler les jeux d'arcade de Sega. *Hang-On*, *Enduro Racer* et *OutRun* ont démontré à quel point sa technologie était taillée pour les jeux de course, avant d'envoyer les joueurs dans les airs avec *After Burner* et *Thunder Blade*, en 1987. Cela a notamment été rendu possible par l'arrivée du hardware X-Board, qui ajoutait des sprites et des effets de rotation d'arrière-plan, idéaux pour des titres aériens – en particulier pour *After Burner* et ses célèbres tonneaux. L'évolution se poursuit en 1988 avec

le Y-Board qui autorise encore plus d'effets impressionnants grâce à ses trois processeurs 68000. *Galaxy Force*, un shooter spatial en 3D débordant d'effets de *scaling* et de rotations, est le premier titre sur Y-Board. Le circuit de Sega est une bête de course, et justement, Yu Suzuki, le designer-star de Sega, y signe un jeu de course d'arcade explosif : *Power Drift*.

Sur le papier, *Power Drift* est un titre très classique : on choisit son pilote parmi une sélection de 12 personnages qui semblent tout droit sortis d'une mauvaise sitcom américaine, et l'on doit terminer chaque course dans les trois premiers pour passer au niveau suivant. Le jeu prend fin quand vous avez terminé les cinq stages du jeu, composés chacun de 5 courses – soit en tout 25 niveaux (plus une poignée de niveaux-bonus). Bref, rien de bien original.

L'originalité est en revanche flagrante dès qu'on commence une course. Quand on tourne, la caméra penche sur le côté pour suivre le mouvement. L'effet est étonnant et spectaculaire, et surtout très récurrent vu le nombre de virages et de zigzag qu'on doit ▶



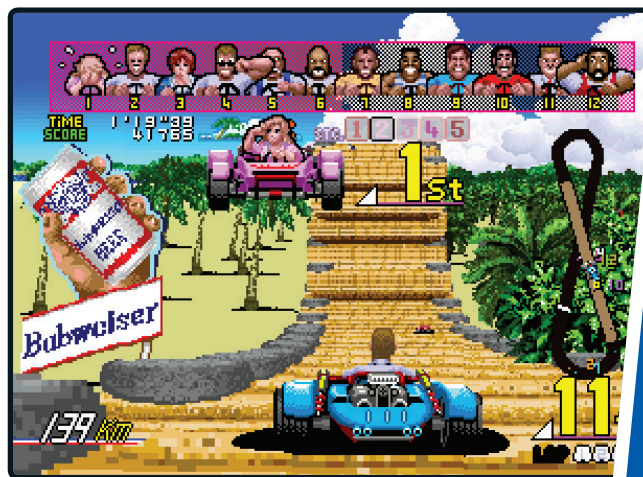
» [Arcade] Mieux vaut lever un peu le pied quand il y a un bouchon, sur la route, pour éviter les soucis...



DRIFT

SUR LA LIGNE DE DÉPART

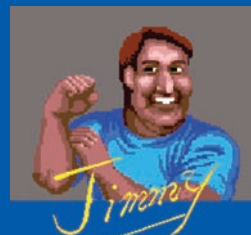
Les douze salopards de Power Drift



» [Arcade] On peut voir de fausses pubs pour 'Bubweiser' ou 'Coca Cola' dans la version japonaise du jeu.

**“ON N'A STRICTEMENT
RIEN EU DU JEU
D'ARCADE. ON A TOUT
FAIT NOUS-MÊMES,
À PARTIR DE ZÉRO”**

John Mullins



POWER DRIFT

LE ROI DU BITUME

Trucs et astuces pour arriver en tête et tous les fumer



RAPPORT DÉBOÎTÉ

□ En première, le plafond est à 169 km/h, et idéalement, essayez de passer la seconde autour des 140 km/h. N'oubliez pas de repasser en première après une sortie de route.



PAS DE FREINS

□ Oubliez les freins : dans les virages, lâchez juste l'accélérateur. Pour perdre rapidement un peu de vitesse avant une section délicate, repassez brièvement en vitesse inférieure.



COLLISIONS DOUTEUSES

□ La détection des collisions est souvent suspecte, dans *Power Drift*, mais profitez-en dans certains virages, où vous pouvez passer tranquillement à travers des objets en bord de piste.



DANS LE RÉTRO

□ Ce n'est pas indiqué, mais vous pouvez regarder derrière vous en appuyant sur le bouton *Start*. Ça peut être utile après un crash, pour éviter de se faire tamponner en repartant...



LES RETARDATAIRES

□ Les circuits sont courts, et il y a du monde en piste, donc on peut rattraper les retardataires pendant le troisième ou quatrième tour. Attention, ces pénibles peuvent suffisamment vous ralentir pour vous empêcher de terminer sur le podium.

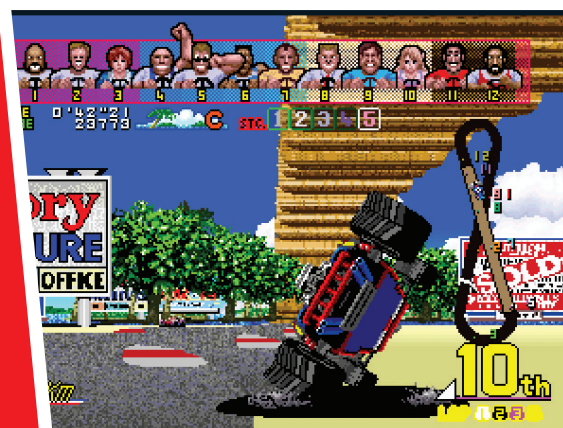


STARS MÉCANIQUES

□ Si vous terminez les cinq stages, vous débloquentez un stage bonus : dans les courses A, C et E, vous piloterez le F-14 d'After Burner, et la moto de *Super Hang-On* dans les courses B et D.

► négocié – même si contrairement à ce que le titre du jeu ("Dérage puissant") indique, on ne dérape pas du tout. En outre, les circuits se rapprochent plus des montagnes russes que de la route, avec des ponts qui grimpent très haut et redescendent vertigineusement. Et tout ça se déroule à un rythme frénétique qui ne laisse guère le temps de souffler, pas même quand on se crashe. Si les premiers jeux de course de Sega se complaisaient dans les accidents spectaculaires, c'était surtout pour vous grappiller quelques secondes au chrono. *Power Drift*, en revanche, vous remet très vite en piste après une sortie de route.

Power Drift démontre magnifiquement les capacités du Y-Board, mais en bon jeu d'arcade Sega, le jeu proprement dit n'est qu'un morceau de l'histoire. Pour apprécier pleinement *Power Drift*, il faut y jouer en arcade, de préférence dans sa borne assise 'Deluxe' qui rappelle celle d'*OutRun*, mais avec une motorisation plus... dynamique ! Le siège peut en effet s'incliner jusqu'à 20 degrés de chaque côté et autant dire que ça secoue – même si la ceinture de sécurité est plus là pour la frime que pour autre chose. Le jeu existe



» [Arcade]
Les sorties de route sont courantes, rageantes, mais heureusement brèves.





» [Arcade] Le côté 'montagnes russes' du jeu le distingue tout particulièrement de la concurrence de l'époque.

aussi sur borne debout simple, sans retour de force, avec un moniteur 19 pouces au lieu de l'écran 26 pouces de la version assise. Sous cette forme plus compacte, l'expérience est évidemment moins épatante, et les petits défauts du gameplay sont plus sensibles.

Les portages d'*After Burner* par Activision ayant bien marché, Sega confie au même éditeur les droits d'adaptation micro de *Power Drift*, et les différents portages sortent pour la fin de l'année 1989. La version Commodore 64, la moins fidèle visuellement, est pourtant la plus jouable, tandis que l'édition Atari ST, esthétiquement la plus proche, est à l'inverse la moins jouable. Un portage PC Engine de qualité est sorti en 1990, mais étrangement, le jeu n'est jamais sorti sur une console de salon Sega, bien que *Galaxy Force* soit, lui, paru sur Master System et Mega Drive. On sait cependant que *Power Drift* était prévu sur Mega Drive, puis Mega-CD, mais il n'est finalement jamais sorti sur ces supports. Les joueurs *Game Gear* ont de leur côté eu droit aux titres *Sonic Drift*, où les circuits sont à plat, mais où l'on retrouve des mouvements de véhicules et des gestuelles de personnages ▶

“ON N'AURAIT JAMAIS PU ÉGALER LA BORNE D'ARCADE SUR LES MICROORDINATEURS DE L'ÉPOQUE”

John Mullins

QUESTIONS-RÉPONSES

John Mullins a porté *Power Drift* sur les microordinateurs 8-bits



Comment vous êtes-vous vu confier le portage de *Power Drift* ?

Je travaillais chez Sentient Software, et on nous a proposé de faire les portages Z80 du jeu. Auparavant, on avait converti *WEC Le Mans* pour Ocean, et je suppose que ça a aidé. On était supervisés par Midway, qui a fermé pendant qu'on travaillait dessus. J'ai proposé qu'on finisse le projet avec Clive Paul à mon contact chez Activision, Charles Cecil. Je me suis occupé du code et Clive des graphismes. Et c'est Uncle Art (Dave Lowe) qui a signé la partie audio.

Power Drift était un monstre de l'arcade. Comment l'avez-vous abordé ?

Je ne me suis jamais vraiment préoccupé du hardware d'origine. On savait qu'on n'aurait jamais pu égaler la borne d'arcade sur les microordinateurs de l'époque. Notre but, c'était de faire de notre mieux pour que ce soit reconnaissable et qu'on y retrouve l'esprit du jeu d'arcade.

Est-ce que Sega vous a fourni des éléments ?

Non, on n'a strictement rien eu du jeu d'arcade. On a tout fait nous-mêmes, à partir de zéro, avec la version d'arcade comme référence. Bien sûr, on avait une grosse librairie grâce aux jeux sur lesquels on avait travaillé avant, et ça nous a beaucoup aidés. Pendant quelques mois, j'ai eu la borne d'arcade en *free play* chez moi, dans la cuisine. Les gosses des voisins étaient hallucinés !

Que pensiez-vous du jeu ?

Au début, je pensais que c'était un super jeu, mais six mois plus tard, je le détestais ! C'est un jeu d'arcade typique : deux premiers niveaux assez faciles pour commencer, puis un troisième stage horriblement difficile.

Dans quel ordre avez-vous effectué les portages Spectrum, Amstrad CPC et MSX ?

On commençait toujours avec le Spectrum, puis le CPC, et enfin le MSX, après-coup. Il faut savoir qu'une fois la version Spectrum terminée, vous aviez déjà 85 % de la version CPC et presque 100 % sur MSX. Il restait juste à câbler différentes librairies et à remplacer certains sons et graphismes.

Gardez-vous un bon souvenir de cette époque ?

Oui. Je me souviens d'avoir passé deux ou trois semaines dans les locaux d'Activision pour finir le jeu. Il y avait pas mal de pression, vers la fin, mais j'y ai rencontré des gens géniaux, et j'ai connu de super soirées de "détente" après le boulot !



» [Amstrad CPC] La version Amstrad de *Power Drift* est très recommandable, avec des couleurs vives et une vitesse de jeu décente.



POWER DRIFT

PORTAGES EN PISTE

Les conversions de *Power Drift* dérapent-elles ?



COMMODORE 64 1989

□ Le programmeur Chris Butler démontre tout son talent avec cette superbe conversion, véritable merveille technique. Le jeu est assez basique, mais ça bouge vite tout en étant très jouable. La meilleure version micro, haut la main.

ZX SPECTRUM 1989

□ Une version plutôt jouable, avec une bonne vitesse de jeu, mais des contrôles un peu poussifs qui peuvent être frustrants. Visuellement, c'est confus, mais on devine quand même à quoi ça veut ressembler...



AMSTRAD CPC 1989

□ Une belle surprise, qui partage le même code que la version Spectrum, mais bénéficie d'une bonne couche de couleurs en plus. La vitesse n'en pâtit pas trop, même si les graphismes sont parfois un peu trop carrés.

MSX 1989

□ Sans surprise, c'est un portage direct de la version Spectrum. C'est un peu dommage, parce que le MSX peut faire bien mieux.



ATARI ST 1989

□ Le mystérieux ZZKJ a fait des merveilles en portant *Super Hang-On* sur micros 16-bits, hélas il a bien foiré *Power Drift*. Visuellement, c'est pas mal, mais le *frame-rate* est navrant et le résultat à la limite de l'invivable.

AMIGA 1989

□ Hélas, c'est la même chose que sur ST, avec une musique *in-game* en sus (sur ST, on n'a droit qu'aux effets sonores). Le *frame-rate* est un poil meilleur, mais ça ne rend pas pour autant cette version plus jouable.



PC/DOS 1989

□ Une tentative honorable, qui comme la version C64 n'essaye pas trop d'imiter l'aspect de l'original et préfère opter pour un jeu amusant et rapide. Largement plus sympa que les versions ST et Amiga.

PC ENGINE 1990

□ Sortie tardivement, et seulement au Japon, la version PC Engine est souvent mésestimée, à tort : elle réussit en effet à recopier très décemment l'aspect et les sensations de la version arcade.



SEGA SATURN 1998

□ Disponible au Japon dans la série des premiers *Sega Ages*, ce portage est très fidèle, jusqu'à la caméra qui penche. Ça ne tourne qu'à 30 images/seconde (l'original tourne à 60 images/seconde), mais ça le fait. Avec quelques petits extras en prime.



DREAMCAST 2001

□ Encore une version sortie seulement au Japon, dans la compilation *Yu Suzuki Game Works*. C'est la version arcade, à 60 images/seconde et tout le topo. Cerise sur le gâteau, c'est un plaisir d'y jouer au stick analogique.

NINTENDO 3DS 2015

□ Ce remaster délectable fait partie de la compilation *3D Sega Classics* sur 3DS, avec toutes sortes d'options et d'extras. Le jeu est en outre très sympa à jouer en 3D.



CIRCUITS À POINT

Des courses qui vous mettent sur le gril



► tout droit venus de *Power Drift*.

En 1988, le jeu arrive finalement sur Saturn, dans la gamme japonaise Sega Ages. Cette version est presque identique à l'arcade, avec quelques extras en prime, dont une musique réarrangée, des vitesses automatiques et un mode Grand Prix qui permet d'enchaîner les cinq courses. Trois ans plus tard, on le retrouve dans la compilation *Yu Suzuki Games Works* sur Dreamcast, aux côtés de quatre autres hits d'arcade (*Space Harrier*, *Hang-On*, *After Burner* et *Outrun*).

En 2016, une version Nintendo 3DS du jeu est sortie en Occident, au sein de la *Sega 3D Classics Collection*. Comme tous les remasters 3D de M2, c'est une mise à jour superbe et respectueuse de l'original, très jouable en 3D. Si les eShops occidentaux n'y ont pas eu droit, les joueurs japonais ont aussi bénéficié d'un *Power Drift* téléchargeable en *standalone*, doté d'un *Special Mode* unique, qui propose non seulement des medleys de musiques d'autres hits de Sega, mais où les 12 concurrents d'origine sont remplacés par des stars de Sega (Shinobi, Alex Kid, et même le porte-drapeau d'*OutRun* ou 'Mr Hang-On'...).

On caresse tout de même un petit espoir, qui consacrerait *Power Drift* comme il le mérite : c'est jusqu'ici le seul jeu de la collection *Yu Suzuki Games Works* qui ne soit pas jouable dans un *Shenmue*, aussi rêvons-nous que cela soit corrigé dans un certain *Shenmue III*... *

» [Arcade] La victoire est en vue, mais gare : le deuxième concurrent vous talonne de près !



COURSE A, STAGE 2

□ Le point d'orgue de la Course A est cette impressionnante section digne des montagnes russes et qui vire sévèrement avant de serpenter. Allez-y mollo sur l'accélérateur.

COURSE C, STAGE 5

□ Le dernier parcours de la Course C est un immense pont suspendu en bois, sans barrières de sécurité. Imaginez la Route Arc-en-ciel de Mario Kart, en pire. Ça devrait vous donner une bonne idée de la chose.



COURSE E, STAGE 1

□ Le premier circuit de la course E est lui aussi suspendu et serpente autour d'une boucle géante. Il y a des barrières de sécurité, mais si vous tapez dedans, gare au rebond ! Restez bien concentré, donc.

COURSE E, STAGE 4

□ Certains circuits ont des tremplins (ou plutôt des ponts incomplets), et celui-ci en compte même deux, dont le plus long saut du jeu. Votre vitesse doit être élevée pour passer : écrasez le champignon à fond !



COURSE B/D, EXTRA STAGE

□ Le meilleur des deux stages bonus de *Power Drift* vous met aux commandes de la moto de *Super Hang-On* sur une piste très sinueuse au relief torturé. On se croirait presque dans un troisième *Super Hang-On* !



Le Making Of de **RENEGADE III** THE FINAL CHAPTER

Renegade III troque les ruelles sordides des deux précédents volets pour un improbable voyage dans le temps mal ficelé. On revient sur ce 'Chapitre final', une vraie 'insulte finale' pour les fans de la franchise.



» Ivan Horn a travaillé sur plusieurs jeux chez Ocean, dont *Operation Wolf*.

On plaint les pauvres gars qui ont fait *Renegade III*.

Voici presque trente ans, ils ont travaillé pendant deux mois sur un jeu que d'aucuns leur reprochent encore aujourd'hui ! Mais que diantre s'est-il passé pour que *Renegade III* s'attire tant de foudres ?

Ivan Horn, alors graphiste du jeu, a bien voulu nous parler de ce troisième volet honni. La première question qui nous brûle les lèvres, c'est pourquoi Ocean a décidé de changer la recette éprouvée de *Renegade* pour en faire un voyage dans le temps au ton bien plus badin ?

"De ce que je me souviens, le contexte de voyage dans le temps vient de quelque part, en haut de la hiérarchie", nous dit-il. "Je ne sais plus si c'est Gary Bracey ou quelqu'un d'autre." Ledit Gary Bracey, réticent sur le sujet, affirme ne pas se souvenir des détails. Le portage

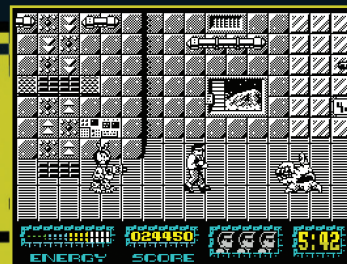


» [Amstrad CPC] Marre des petites frappes des rues ? Allez tataner des momies en Égypte !

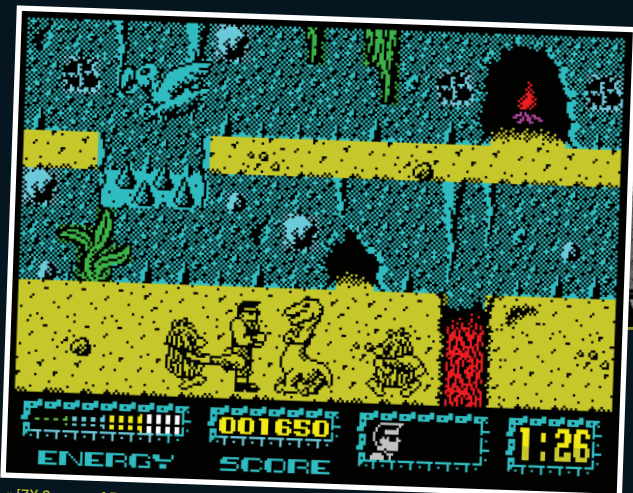
de la borne d'arcade du premier *Renegade* avait déjà eu droit à une suite-maison opportuniste, *Target : Renegade*, au demeurant très sympathique, aussi les dirigeants d'Ocean ont-ils dû vouloir opter pour quelque chose de neuf.

Ivan travaille avec son partenaire-programmeur habituel, Andrew Deakin, sur les versions Z80 du jeu (d'abord l'édition Spectrum, puis les moutures CPC et MSX basées sur cette mouture, tandis que le jeu sur C64 est de son côté développé par Zach Townsend). "C'était agréable, de bosser avec Andrew Deakin", se souvient Ivan. "Cela faisait 15 ans qu'on était potes, et on bossait bien, ensemble." Il est vrai que ce duo a déjà signé plusieurs portages pour Ocean, dont ceux d'*Athena*, de *Combat School* et d'*Operation Wolf*.

Le nombre limité de coups disponibles dans *Renegade III*, comparé aux deux premiers volets, est souvent critiqué. La faute en revient au nombre limité de sprites différents utilisés. Si dans les précédents titres,



» [ZX Spectrum] Des éléments de plateforme qui n'ont pas grand-chose à faire là ont été ajoutés au jeu.



» [ZX Spectrum] En 2015, Rafal Miazga, fan de *Renegade*, a créé un *mod* qui améliore le jeu.

“À l’époque,
je suis certain
qu’on était tous
fiers de ce
qu’on avait fait”

Jonathan Dunn



INFOS

- » **ÉDITEUR :**
OCEAN SOFTWARE
- » **DÉVELOPPEUR :**
IMAGINE SOFTWARE
- » **SORTIE :** 1989
- » **SUPPORTS :**
SPECTRUM, CPC,
MSX, C64
- » **GENRE :** BEAT-’EM-UP

DU MÊME DEV’

COMBAT SCHOOL

SUPPORT :
ZX SPECTRUM
ANNÉE : 1987

OPERATION WOLF

SUPPORTS :
ZX SPECTRUM,
CPC, MSX
ANNÉE : 1988

ROBOCOP 2

SUPPORTS :
ZX SPECTRUM, CPC+
ANNÉE : 1990

les ennemis avaient les mêmes ‘jambes’ et des caractéristiques communes, le nouvel éventail d’ennemis (dinosaures, chevaliers, robots, etc.), de tailles et de formes variées, mobilise plus de mémoire. “C’est vrai que les animations sont assez limitées”, nous concède Ivan. “On a dû sacrifier la variété des actions à celle des personnages. On a aussi pris quelques libertés, comme le Capitaine Caverne et les momies à la Karloff!”

Le manque de couleurs de la version Spectrum a également essuyé maintes critiques. “Andrew

et moi, nous avons tendance à opter pour des graphismes monochromes afin que les scrollings soient plus fluides et pour éviter les problèmes de clash de couleur du Spectrum”, explique Ivan. Pourquoi, dans ce cas, n’ont-ils pas repris le code de *Target : Renegade* ? “À l’époque, on reprenait rarement le code d’un autre”, nous dit-il. “J’imagine que c’est parce qu’il y avait habituellement un seul programmeur par projet, et qu’on n’était plus attaché de tout faire soi-même.”

L’absence du mode coopératif du second volet a elle aussi été vivement critiquée. “Je ne sais



» [C64] La seule version où l’on peut frapper les ennemis dans la tronche avec une arme!

pas vraiment pourquoi il y a eu ces changements, vis-à-vis du précédent jeu”, nous avoue Ivan. “Je suppose que ça a été abandonné pour simplifier les choses.”

La bande-son du jeu a été composée par Jonathan Dunn, musicien chez Ocean, qui signe des morceaux en phase avec chaque époque visitée. “C’était amusant de coller à ces thèmes très différents”, nous dit l’intéressé, avant d’ajouter : “Vous savez, on pensait avoir fait une bonne suite. Un peu d’humour, ça n’a jamais fait de mal, après tout. À l’époque, je suis certain qu’on était tous fiers de ce qu’on avait fait. Comme d’habitude, les délais étaient terriblement courts, pour faire le jeu.”

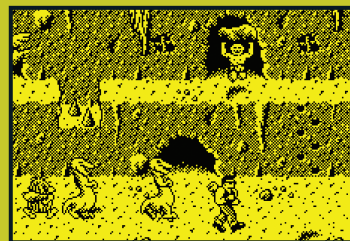
À sa sortie, *Renegade III* a été incendié par les fans, mais globalement plutôt bien accueilli par la critique. Dans l’ensemble, la presse voyait *Renegade III* comme une rafraîchissante variation de la formule traditionnelle du beat-’em-up. C’est sans doute là que se situe le problème : ce n’était pas un *Renegade*. Si le titre avait été différent, genre “*Time Warrior*”, alors le jeu n’aurait sans doute pas souffert d’une si mauvaise réputation.

“Ni Andrew ni moi n’avions fait de jeu de baston, avant, et on trouvait que cette suite n’apportait rien aux précédents volets”, nous confesse Ivan, finalement. “Disons que ce n’est pas le projet de jeu sur lequel je me suis le plus éclaté.” ★



» [Amiga] Une sortie 16-bits a été annoncée, mais ne s’est jamais concrétisée. La version Amiga a leaké, depuis.

Renégats reconvertis



ZX SPECTRUM

□ La version la plus décevante, surtout en comparaison des deux précédents volets sur ce même support. Des contrôles lamentables et un gameplay ultra-répétitif en font une véritable corvée.



AMSTRAD CPC

□ Les couleurs donnent vie aux sprites et font ressortir l’humour du jeu, mais pour le reste, c’est la même cata. En outre, le jeu ralentit sensiblement dès que l’écran est un peu encombré.



MSX

□ Difficile de faire pire que la version Spectrum, et pourtant ! Le jeu est encore plus lent sur MSX, même sans les musiques de Jonathan Dunn, passées à la trappe. À éviter, vraiment.



COMMODORE 64

□ La version C64, programmée par une autre équipe, s’en sort-elle mieux ? En bref : non. Malgré un scrolling d’arrière-plan et l’ajout d’armes, le jeu reste misérable. Étrangement, on perd de la vie si on ne se bat pas constamment. Genre *Hyper Tension*, mais en mode mou du genou.



Retro Gamer Voyages

PERDUS EN ROUTE

Quand les jeux vidéo s'exportent dans le monde...



FIGHTING VIPERS

JPN → USA
Japon → USA

FIGHTING VIPERS
Décollage : 1996

SUPPORT
Saturn ■

DÉVELOPPEUR
Sega AM2 ■

ANNÉE
1996 ■

ORIGINE
Japon ■

LOCALISATION
USA ■

RAISONS
Commerciales, sexe ■



□ Dans les années 90, les placements de produits des marques de soda étaient à la mode, dans les jeux vidéo : du 7-Up dans *Cool Spot*, du devinez-quoi dans *Coca-Cola Kid*, du thé de la marque Java dans *Virtua Fighter Kids* et des litrons de Pepsi dans *Fighting Vipers*, avec des panneaux promotionnels en jeu et le logo de la boisson estampillé sur le skateboard de Pepsi. Oh, et accessoirement Pepsiman, la mascotte de Pepsi, comme personnage jouable.

Pour le sélectionner, il suffit de ne pas toucher les commandes pendant un combat en mode arcade. Après que vous vous soyez suffisamment fait massacrer la tronche, Pepsiman surgit à la rescousse ! Si vous gagnez alors le jeu, il se déverrouille pour de bon. C'est un assez bon combattant, d'ailleurs, doté des meilleurs coups spéciaux du jeu, avec des effets dévastateurs. Le problème, c'est que l'accord commercial avec Pepsi n'était bon que pour le Japon, aussi n'apparaît-il pas dans les versions

localisées du jeu.

Et il y a aussi le problème de Honey, la 'gentille fille' de *Fighting Vipers*. Au Japon, la plupart des secrets du jeu tournent autour de ce personnage et de ses costumes alternatifs. En finissant le jeu en mode normal avec Honey, vous débloquent son costume hawaïen, attaque au ukulélé incluse. En terminant le mode difficile, on déverrouille un uniforme d'écolière – un classique dans les jeux du genre. Et en remportant le mode Très Difficile, Honey perd sa jupe quand son armure inférieure est détruite. Cette sexualisation assez inutile d'une jeune fille de 16 ans n'est pas sortie du Japon. Aux États-Unis, la censure va encore plus loin, puisque la galerie de portraits en images de synthèse des personnages est passée à la trappe et les images de fin de certains personnages (Grace, Jane et Honey) ont été remplacées par d'autres, là encore essentiellement parce que le visuel était trop sexy.



» [Saturn] Sega of America n'aimait pas qu'on puisse voir la culotte de Honey...



» [Saturn] Les joueurs américains ont donc eu cette image de substitution, sans culotte ostensible.

CLASSE ÉCO



ELITSERIEN 95

SUPPORT
Mega Drive ■

DÉVELOPPEUR
High Score
Productions ■

ANNÉE
1994 ■

ORIGINE
USA ■

LOCALISATION
Suède ■

RAISONS
Commerciales ■



CLASSE ÉCO

□ On aime bien les jeux de sport très "territoriaux", comme le jeu de la crosse qui n'intéresse pas foule à l'extérieur des États-Unis ou un *Gaelic Games Hurling* qui ne doit pas beaucoup se vendre ailleurs qu'en Irlande. *Elitserien 95* est de ces curiosités, un titre Mega Drive sorti seulement en Suède, pour la Ligue nationale de hockey.

Le gameplay est identique à celui du *NHL '95* sorti partout ailleurs dans le monde, mais les New York Rangers et les Canadiens de Montréal laissent la place aux équipes Malmö, Modo et compagnie. Les analyses d'avant-match sont prodiguées par Tommy Töpel, ancien joueur devenu entraîneur puis président de la ligue. Comme on peut s'y attendre, les textes ne sont disponibles qu'en suédois, mais pour le reste, le jeu est identique, jusqu'aux patinoires (alors que dans la compétition suédoise, elles sont plus larges – 30 mètres au lieu de 26).

Apparemment, le jeu a été un gros hit en Suède, et Electronic Arts a sorti un *Elitserien 96* l'année suivante, avant d'intégrer directement la ligue suédoise et ses joueurs aux *NHL* suivants.

USA → SWE
USA → Suède

ELITSERIEN 95
Décollage : 1994



» [Mega Drive] Mais pas dans la version *Elitserien*, allez savoir pourquoi.



GUNBIRD

SUPPORT
PlayStation ■

DÉVELOPPEUR
Psikyo ■

ANNÉE
1995 ■

ORIGINE
Japon ■

LOCALISATION
Reste du monde ■

RAISONS
Commerciales ■



CLASSE ÉCO

□ Au début des années 2000, il y avait des PlayStation partout. Si les beaux jours de la console étaient déjà derrière elle, des fans absolus et autres utilisateurs tardifs s'y adonnaient toujours joyeusement. Le problème, pour les éditeurs, c'était de trouver des jeux à leur vendre, aussi pour réduire les coûts de développement se sont-ils tournés vers le Japon et son énorme catalogue de jeux qui n'avaient pas encore été localisés. C'est dans ce vivier qu'en 2003, XS Games pioche *Gunbird*, un shoot-'em-up d'arcade des débuts de la console pour en faire *Mobile Light Force*.

La jaquette arbore un trio de femmes en tenue moulante qui courent en sulfatant à tout va, sans le moindre rapport avec le jeu proprement dit. Les FMV des profils des personnages ont été retirés, tout comme la galerie d'illustrations et les séquences narratives du jeu, bien que ces dernières aient été traduites en anglais dans la version arcade du jeu. Certains personnages ont aussi été arbitrairement rebaptisés : Ash est devenu Jason Last et Tetsu a été renommé John Suarez (les deux noms sont ceux de membres de XS Games). Et surtout, Valnus a été renommé MILF 2000. Oui, vraiment. Si vous ne savez pas ce que signifie MILF (bien qu'on en doute), allez chercher sur le web.

JPN → RDM
Japon → Reste Du Monde

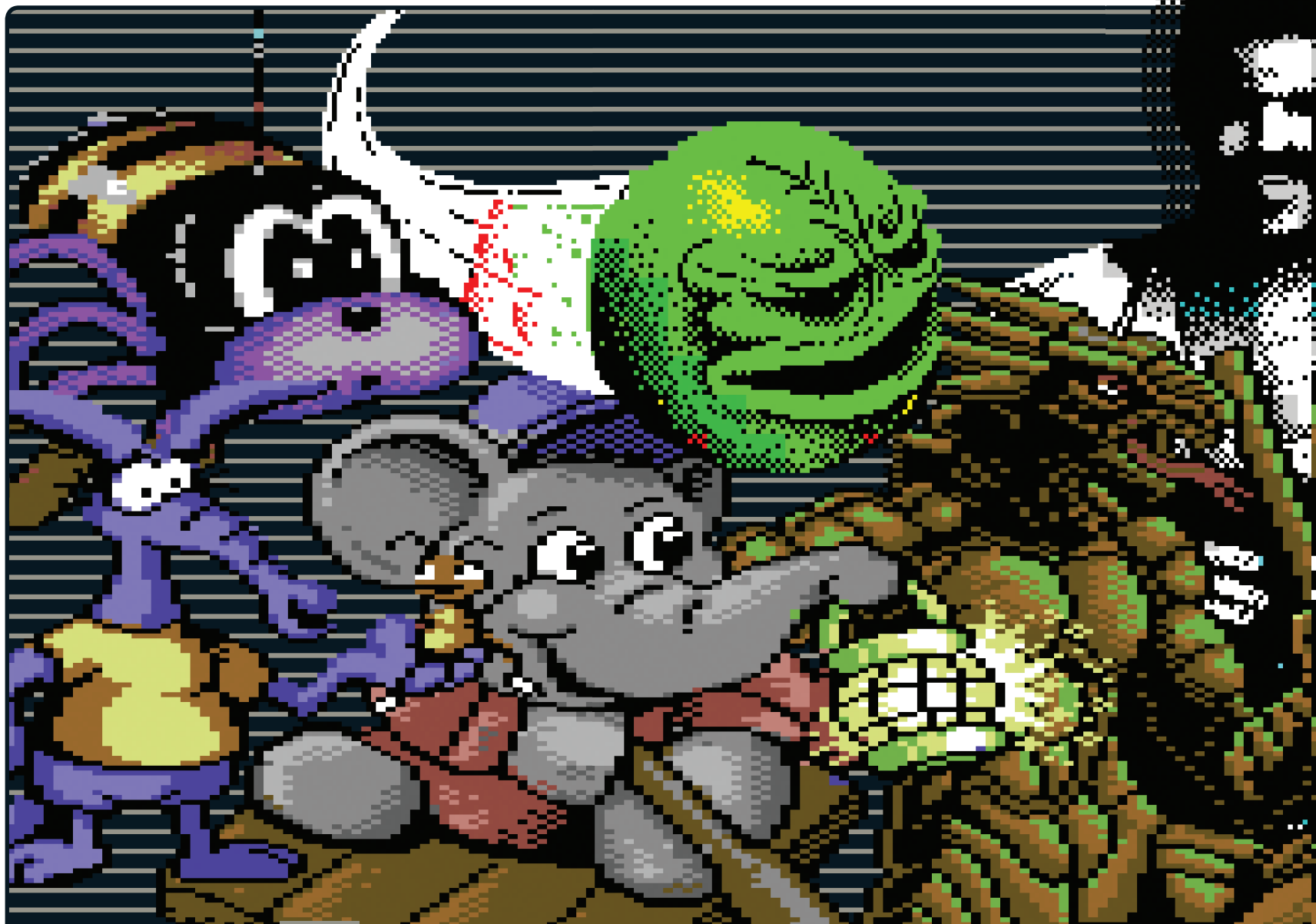
GUNBIRD
Décollage : 1995



» [PlayStation] Ne vous attendez pas à voir ces cinématiques japonaises dans votre version occidentale du jeu...



» [PlayStation] En revanche, vous pouvez vous faire traiter de MILF 2000. Très classe.



L'Art de l'écran de chargement

8-bits



À l'ère du 8-bits, les écrans de chargement étaient l'endroit où les artistes pouvaient donner libre cours à leur créativité - dans les limites de ce dont l'ordinateur était capable. Nous avons rassemblé quelques-uns de ces graphistes pour qu'ils nous racontent comment sont nées certaines de ces images parmi les plus emblématiques de l'époque...



Ceux d'entre vous qui ont l'habitude des cartouches consoles ne connaissent sans doute pas les joies des chargements qui s'étirent, sur les microordinateurs 8-bits et leurs cassettes à bande magnétique. Bien rembobiner au début, taper là une ligne de commande et aller prendre son goûter en attendant que la première ligne de données graphiques s'affiche à l'écran... C'est toute une époque !



» [C64] On n'a pas besoin d'utiliser toutes les couleurs disponibles, si l'on choisit soigneusement les bonnes teintes.

Les écrans de chargement étaient un aspect essentiel de tout jeu micro 8-bits. C'est la toute première chose que l'on voyait d'un jeu, et on passait parfois un sacré bout de temps devant, le temps que le jeu soit complètement chargé. Certains écrans étaient anecdotiques, mais les plus beaux sont encore gravés dans nos mémoires aujourd'hui.

"Ça devait refléter le jeu et donner un avant-goût de ce qui vous y attendait", nous dit Shaun McClure, vétéran du graphisme sur ZX Spectrum. Bill Harbison, autre artiste de l'écran de chargement, confirme, en ajoutant "qu'un bon écran de chargement doit être assez intéressant pour qu'on s'abîme dans sa contemplation à chaque fois qu'on lance le jeu".

Mais pour les éditeurs, les écrans de chargement étaient souvent en bas de la liste des priorités. "L'écran de chargement, c'était souvent le dernier truc qu'on ajoutait, et c'est pourquoi on n'avait



» [Amstrad CPC] L'écran de chargement de *Gryzor* du CPC est certes basé sur un *artwork* existant, mais il n'en est pas moins superbe !

que peu de temps pour les faire, en général trois ou quatre jours", souligne Bill. Ste Pickford, auteur de nombreux écrans de chargement sur ZX Spectrum, Amstrad CPC et Commodore 64, garde des souvenirs similaires : "Souvent, le patron vous contactait au dernier moment en disant 'Merde ! Il nous faut un écran de chargement pour demain, tu peux t'en occuper?'". ►



» Ste Pickford, magicien de l'Amstrad, a signé plusieurs petits chefs-d'œuvre graphiques sur ce support.

TEXTURES DE TOILE

Chaque machine a des capacités graphiques spécifiques, des limites auxquelles les graphistes doivent se plier...

ZX SPECTRUM

- Résolution : 256x192
- Pixels carrés
- Palette de 15 couleurs
- Chaque carré de 8 pixels sur 8 peut inclure jusqu'à deux couleurs.
- Chaque paire est définie au cas par cas.
- L'ensemble d'un bloc doit être défini comme "standard" ou "vif". Les deux teintes ne peuvent pas cohabiter dans un même bloc.



COMMODORE 64

- Résolution : 320x200
- Pixels double largeur
- Palette de 16 couleurs
- Chaque bloc de 8 pixels sur 8 peut contenir jusqu'à 4 couleurs.
- Trois couleurs sont définies au cas par cas, avec une couleur d'arrière-plan identique pour tous les blocs.

AMSTRAD CPC

- Mode 0 :**
- Résolution : 320x200
 - Pixels double largeur
 - Palette de 27 couleurs
 - Chaque bloc de 8x8 peut contenir jusqu'à 16 couleurs.
 - Tous les blocs partagent les mêmes couleurs.
- ou Mode 1 :**
- Résolution : 320x200
 - Pixels carrés
 - Palette de 27 couleurs
 - Chaque bloc de 8 pixels sur 8 peut inclure jusqu'à 4 couleurs.
 - Tous les blocs partagent les mêmes couleurs.

□ Le **Mode 1** est moins 'grossier' grâce à ses pixels carrés, mais la réduction de palette est très sévère.



□ Les images fixes en **Mode 0** sont superbes, avec des couleurs vives et une palette relativement étendue.

□ Techniquement, on peut se servir de chacune des 16 couleurs sélectionnées dans un bloc, mais c'est rarement nécessaire. Ici, certains blocs utilisent cependant jusqu'à 6 couleurs.

“Il n’y avait pas Internet à l’époque, alors on ne pouvait pas juste aller chercher une image en ligne” Bill Harbison

► Il fallait donc rapidement trouver une idée et l’implémenter, généralement en un ou deux jours, pendant que le programmeur se défonce pour finir le jeu.”

L’absence de véritable direction artistique implique que les écrans de chargement étaient souvent barrés. “C’est pour ça que c’était drôle, on nous laissait faire”, nous dit Ste. “La plupart du temps, on ne voyait même pas la jaquette du jeu avant qu’il soit mis en vente. On n’avait pas cet honneur, et on nous demandait encore moins notre avis sur l’illustration de la jaquette, même quand on avait fait le jeu de A à Z. Les développeurs se cantonnaient au jeu proprement dit, le reste n’était pas de leur ressort.”

» [ZX Spectrum] Bill Harbison a dessiné ce mythique écran de chargement il y a déjà plus de 30 ans!



Autant dire que Ste a souvent pris quelques libertés créatives pour illustrer le concept d’un jeu. “Pour des jeux comme *Feud*, *Zub* ou *Amaurote*, j’ai essayé de faire quelque chose qui aurait pu faire une bonne jaquette, en imaginant être l’artiste qui s’en occupait”, nous confie-t-il. “Pour mes premiers écrans, comme ceux d’*Omega Mission* ou de *Glass*, j’essayais juste de refléter l’ambiance du jeu, du mieux que je pouvais en un jour ou deux.”

Ste ne partait pas toujours de zéro. “Par exemple, pour le portage de *Ghosts ‘N’ Goblins*, j’avais déniché des *artworks* de Capcom. Si je me rappelle bien, ils ne me l’ont pas fourni, j’ai dû me débrouiller. Et je m’en suis servi comme référence pour l’écran de chargement.”

Pour Bill, le niveau de liberté était variable : “Pour Daley Thompson et *Robocop*, on m’avait confié une image digitalisée brute, à laquelle j’ajoutais des couleurs et des dégradés”, raconte-t-il. “Pour *Chase HQ*, je crois me rappeler



» [C64] Les teintes chaudes du Commodore sont parfaites pour un hack-and-slash rugueux comme *Rastan*.

que j’ai eu une photocopie noir et blanc du dessin de la jaquette de Bob Wakelin, encore inachevé. Mais pour *WEC Le Mans*, je n’ai rien eu du tout. J’ai dû créer un écran de chargement en quelques jours, sans aucune référence. Il n’y avait pas Internet à l’époque, alors on ne pouvait pas juste aller chercher une image en ligne. Il fallait acheter ou emprunter à la bibliothèque un livre avec de bonnes images. On n’avait pas le temps pour ça!”

“J’ai plus ou moins commencé dans le métier en bossant pour une boîte du nom de D&H Games”, nous raconte Shaun. “Ils étaient adorables. Je leur avais envoyé une jaquette pathétique que j’avais dessinée pour *Zenobi*, en leur indiquant que je demandais 10 Livres sterling pour du noir et blanc et 15 Livres pour de la couleur, ou quelque chose de ridicule dans le genre. Je leur avais aussi indiqué que je n’avais pas de compte bancaire, et que les paiements devraient s’effectuer en cash.” C’était naïf et osé, mais ça a marché! J’étais encore un gamin... Et donc ils m’ont envoyé 60 Livres dans une enveloppe en précisant qu’ils payaient 20 Livres pour les dessins en couleur, et que le noir et blanc ne les intéressait pas. J’ai oublié le titre des jeux

que j’ai illustrés pour eux, mais il y en a eu trois. D&H avait tellement de jeux...

Je crois que c’était du foot. Au bout d’un certain temps, tout se mélange dans votre tête!”

Ce type de thème facilitait cependant les choses pour Shaun : “J’ai fait des tas de trucs pour D&H, avec rien



RELAX, TAKE IT ZIZI !

Ste Pickford nous raconte des changements de plan de dernière minute...

C’était pour *Zub* – ou plutôt *Zob*, comme il s’appelait à l’origine. Juste après qu’on ait terminé le jeu et alors qu’on s’apprêtait à l’envoyer à la duplication, notre boss a reçu un coup de fil paniqué du patron de Mastertronic. Il sortait de réunion avec ses distributeurs français qui lui avaient dit ce que voulait dire ‘Zob’ dans votre langue. On a dû changer le titre en moins de 30 minutes, parce que le coursier était en route pour venir chercher le master. Je me suis grouillé de changer le O de l’écran de chargement en U. Pour la séquence d’intro de la version Spectrum 128 Ko, au lieu de redessiner le O en U, on a juste eu le temps de coller un carré noir sur le haut du O.



» [Amstrad CPC] Le jeu ayant changé de nom au dernier moment, il a fallu rapidement modifier l’écran de chargement de *Zub*.



» Bill Harbison a signé de nombreux écrans de chargement pour Ocean.

» [ZX Spectrum] Et pour fêter ça, il l’a revisité l’an dernier, en 2018, avec plus de couleurs et un ED-209 dans le fond!

QUESTIONS À JONATHAN TEMPLES

L'auteur de tant d'écrans de chargement mythiques du C64 nous répond...

Comment conceviez-vous vos écrans de chargement ?
Commencez-vous avec un croquis papier ou vous lancez-vous directement sur écran ?
Je faisais d'abord des croquis sur papier, pour essayer diverses compositions, avant de prendre ma souris NEOS et mon C64 et dessiner dans *Mouse-Cheese*.

Avec quelles sources et références travailliez-vous, en général ?
Le jeu était souvent presque terminé, donc j'avais une bonne vision des principaux éléments sur lesquels me baser. Parfois, des studios m'envoyaient aussi des croquis préparatoires du jeu, comme pour *Wrestling Superstars* où l'on m'a demandé de 'recopier la jaquette le mieux possible'.

En moyenne, combien de temps vous demandait un écran ?
Ça pouvait me prendre une journée, mais je revenais plusieurs fois sur l'image, jusqu'au dernier moment.

Les restrictions de couleur du C64 étaient-elles un obstacle ?
C'est en fait ça qui était extraordinaire, avec la palette limitée à 16 couleurs du C64. Ça vous obligeait à être inventif, à mélanger au mieux les couleurs et les teintes pour obtenir le meilleur résultat possible.

Quels autres artistes C64 admiriez-vous ?

Quand j'étais ado, Dok et Bob Stevenson étaient mes idoles, sur Commodore 64.



» [C64] Jonathan a dû faire de son mieux pour reproduire la jaquette de *Wrestling Superstars*.



» [ZX Spectrum] L'écran de *Lords Of Chaos*, par Shaun McClure, limite superbement les clachs couleur.



» [C64] Cet écran C64 est le préféré de Chester, et vu le niveau de détail, on comprend pourquoi !

► de plus que le titre du jeu. Je ne m'intéressais pas au sport, à l'époque, alors j'ai juste cherché des photos dans les journaux du moment, avec un type qui mettait un but ou un truc dans le genre. Et puis progressivement, on m'a de plus en plus demandé de reproduire la jaquette du jeu, et je n'avais pas intérêt à foirer !

La jaquette du jeu de plateforme C64 moderne *Sam's Journey* a servi de base à *Knights Of Bytes* pour l'écran de chargement du jeu. "L'illustration de couverture a d'abord été dessinée à la main, en haute résolution", nous explique Chester Kollschen, le programmeur du jeu. "Tous les autres dessins en découlent. La jaquette était au format portrait, tandis que l'écran de chargement du jeu devait être en mode paysage, donc on a recadré sur une partie de l'illustration de la jaquette pour s'en servir comme base de l'image-titre C64."

Mais il ne suffit pas de savoir ce qu'on veut dessiner : il faut aussi savoir comment l'afficher à l'écran, et ce n'est pas toujours simple. Les techniques diffèrent d'un graphiste à l'autre.

Certains commencent loin

de l'écran : "Généralement, je dessinais mon image sur une feuille de papier calque, puis je la scotchais sur l'écran de ma petite télé portative", nous explique Shaun. "C'est là que ça se compliquait : je décalquais l'image au feutre rouge sur l'écran, avant de recopier le tracé pixel par pixel. Je travaillais sur un outil qui s'appelait *Melbourne Draw*, indispensable pour bien bosser : en pressant la touche G, on affichait la grille d'attributs en noir et blanc, en cases de 8 pixels sur 8."

Beaucoup de graphistes sur ZX Spectrum ont utilisé *Melbourne Draw*, et Ocean en a même développé une version modifiée en interne, *Ocean Draw*. "En gros, une fois que vous aviez fait l'image, vous pouviez zoomer dessus et corriger les soucis de clash de couleur. Autant vous dire que c'était bien utile !", nous explique Shaun. "Grâce à ça, j'ai appris différentes techniques, comme d'utiliser des pointillés pour cacher des zones où il y avait de gros clachs, ou ajouter plus de teintes intermédiaires."

Bill, lui, travaillait entièrement sur écran : "Si je ne parlais pas d'un écran pré-digitalisé, je commençais par un croquis, directement sur l'ordi", nous explique-t-il. "Une fois les grandes lignes posées, j'ajoutais des couleurs et j'affinais l'image en masquant les clachs d'attribut. La plus grosse difficulté, c'était de dessiner avec seulement le clavier en gomme du Spectrum. Aujourd'hui, avec *Photoshop*, j'ai du mal à croire que j'ai pu avoir assez de patience pour dessiner un écran complet sans souris !"



» Jonathan Temple (à gauche), spécialiste de l'écran de chargement C64, et Shaun McClure (à droite), plus adepte du ZX Spectrum.

Dans les années 80, Ste travaillait très différemment d'aujourd'hui :

"J'ai honte de l'avouer, mais je crois que je commençais directement en dessinant des pixels à l'écran", nous confesse-t-il. "J'étais jeune et plein d'entrain ! Aujourd'hui, je ne fais rien sans avoir auparavant couché des schémas et des croquis sur papier, mais à l'époque, je ne préparais rien. C'était vraiment dingue, d'autant qu'il n'y avait pas de couper-coller dans les outils de dessin de l'époque. Si on dessinait quelque chose au mauvais endroit, genre décalé de quelques pixels, on ne pouvait pas juste le déplacer, comme on peut le faire aujourd'hui. Il fallait redessiner chaque pixel un à un et effacer les précédents."

Ste travaillait sur plusieurs supports et a ainsi appris qu'il fallait privilégier les formats selon les délais et qu'il n'avait souvent que le temps de faire une seule version, les autres étant converties par un programmeur. Il se souvient cependant d'une exception notable : "J'ai fait des écrans de chargement différents pour les versions Spectrum et Amstrad de *Feud*", nous raconte-t-il. "Ce n'était pas une demande du studio, c'était juste parce que je voulais me la raconter et que je voulais mieux que ce que demandait le boss, à savoir un truc livré le plus vite possible. J'ai délibérément commencé par la version Amstrad, de sorte que les couleurs utilisées ne puissent pas être converties pour le Spectrum, histoire de trouver une bonne raison



“Je détestais bosser sur C64. Les outils graphiques étaient pourris”

Ste Pickford

pour dessiner un écran différent sur Spectrum. Honnêtement, c'était l'Amstrad, que je préférais. En partie parce que je n'avais pas à me soucier des clashes d'attribut, et parce que la palette de couleurs était jolie. Et aussi parce que l'Amstrad avait son propre moniteur, propre et net, tandis que pour le Spectrum ou le C64, je devais me brancher sur une télé 14 pouces en coaxial et que l'image m'éclatait les yeux. Je détestais bosser sur C64. Les outils graphiques étaient pourris et il fallait dessiner au joystick. Un vrai cauchemar !”

L'équipe de Knights Of Bytes n'a pas eu ce problème, puisqu'ils ont travaillé avec des outils numériques qui n'existaient pas à l'époque. Ils ont cependant opté pour un mode graphique standard sur *Sam's Journey* et pour les limitations qui vont avec : “Il existe des techniques pour améliorer l'affichage sur C64, comme on le voit dans pas mal de démos”, nous explique Chester. “Mais pour *Sam's Journey*, on a opté pour une image bitmap multicolore classique, sans ajout. Ça signifie qu'on n'avait que trois couleurs par bloc de 8x8. Vu comment fonctionne la puce graphique du C64, les artistes ont dû réfléchir en amont aux couleurs de l'image avant de dessiner le moindre pixel à l'écran. Dans l'absolu, on peut atténuer l'effet en alignant des éléments sur la grille de blocs, mais c'est presque impossible à faire pour une scène

avec des éléments visuels naturels, organiques. Pour obtenir un résultat optimal, il faut beaucoup, beaucoup de retouches.”

Bill a connu la même chose avec *Daley Thompson's Olympic Challenge*, une image aux dégradés impressionnants. “On m'avait donné une image digitalisée brute, à laquelle j'ai dû ajouter de la couleur et des détails”, nous explique-t-il. “J'ai dû pas mal réordonner les pixels pour obtenir cette impression de dégradé. Il y avait aussi pas mal de pixels parasites à effacer.”

On dit souvent que les restrictions sont le moteur de la créativité, et l'art des écrans de chargement 8-bits l'illustre bien. Quand les machines peinent à ne serait-ce qu'afficher une image en plein écran, il faut du talent et de bonnes connaissances techniques pour créer un bel écran de chargement. Les ordinateurs devenant de plus en plus puissants et les restrictions disparaissant, cette convergence de savoir-faire s'est peu à peu effacée. Bien sûr, les écrans de chargement n'ont pas disparu à la fin de l'ère 8-bits, mais c'est une tout autre histoire, qu'on vous racontera sans doute un jour. D'ici là, mettez une cassette dans le lecteur, lancez le chargement, allez vous préparer un thé, et revenez admirer l'écran de chargement. Avec ce que vous venez de lire, on parie que vous le regarderez autrement, désormais... *



» (Ci-dessus) [Amstrad CPC] L'écran de chargement de *Prince Of Persia* plante magnifiquement le décor.

» (Ci-contre) [Amstrad CPC] Les rues enneigées de Moscou sont superbes. Et dire qu'on va les bombarder !

L'ART DE L'ÉCRAN DE CHARGEMENT 8-BITS

SAM S'EN CHARGE

Knights Of Bytes s'est servi de techniques modernes pour créer l'impressionnant écran de chargement de *Sam's Journey*.

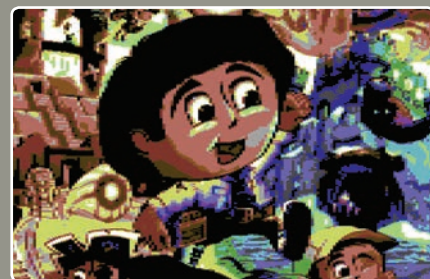
01 Tout est parti d'un dessin numérique en noir et blanc, composé sur un PC sous Linux avec une tablette Wacom. “Ce sont les contours qui ont pris le plus de temps, mais ce n'est pas surprenant : l'image est conçue pour l'illustration détaillée de la jaquette, en 600 dpi”, explique Chester Kollschen.

L'illustration complète est au format portrait, mais l'image ci-contre est recadrée sur la zone de l'écran de chargement C64.



02 L'image monochrome est ensuite colorisée numériquement, avec des outils actuels : “La colorisation a été assez rapide”, précise Chester. “Stefan Gutsch, notre graphiste, dit que c'est très facile à faire quand on a déjà bien établi la structure de l'image.”

03 La palette est alors réduite aux 16 couleurs du C64, toujours sur PC. Les caractères périphériques doivent être effacés, parce qu'ils ne sont que partiellement visibles. En outre, cette image n'est pas possible, sur un véritable C64 : certains blocs de 8x8 comptent trop de couleurs.



04 Après des heures de retouches manuelles, l'image est enfin terminée. “On a pas mal galéré”, nous avoue Chester, qui souligne l'aspect très naturel de l'image : “On n'a rien aligné sur la grille, pour l'écran-titre de *Sam's Journey*. C'est mieux de choisir les trois couleurs de chaque bloc de cette façon.”



Alley Cat

FUME, C'EST DU FÉLIN

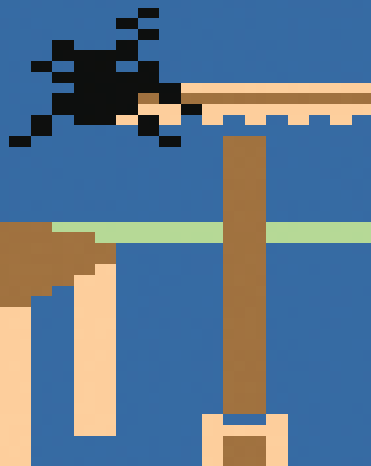
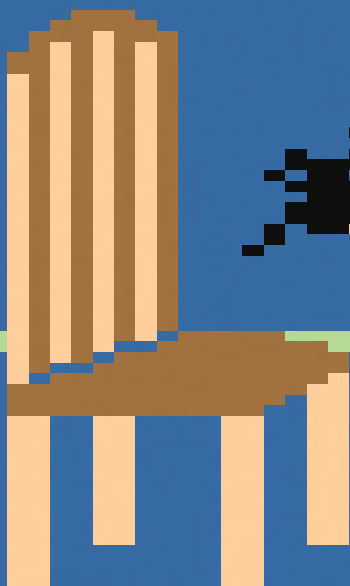
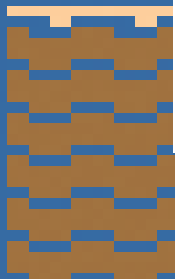
RÉTROVIRUS



» ATARI 8-BITS » BILL WILLIAMS » 1983

Il y a des jeux qu'on n'oublie pas parce qu'ils nous ont fait voyager, parce qu'ils nous ont émus, parce qu'ils sont devenus des madeleines de Proust ou parce qu'on y a passé tant d'heures qu'il vaut mieux ne pas essayer de les compter. Et il y a ceux dont on se souvient parce qu'ils étaient différents, parfois même bizarres.

Alley Cat est de ceux-ci, puisqu'il semblerait que, plus que l'herbe à chat, c'est la beuh ou quelque autre substance hallucinogène qui ait inspiré pour le gameplay de ce titre où l'on incarne un chat de gouttière. Ça commence relativement normalement : notre matou des rues escalade la façade d'un immeuble pour entrer dans des appartements par leur fenêtre ouverte, en chasse d'une femelle en chaleur planquée dans le coin. C'est tout de suite après que ça part dans tous les sens : derrière chaque fenêtre vous attend un mini jeu (parmi les 5 disponibles). On peut aussi bien se faire pourchasser par des balais vivants que d'avoir à attraper une souris cachée dans un bout de fromage géant. Et si vous tombez dans le bocal du poisson, ce dernier devient assez gros pour manger votre chat ! Difficile d'imaginer que ces concepts soient sortis d'un brainstorming exemplaire de sobriété. Si *Alley Cat* n'est pas exempt de défauts (notamment du côté des commandes, pas toujours bien réglées), sa folie douce et sa variété méritent tout de même un petit détour. ✱





LE BLOC MOTEUR



INFOS

- » **CONCEPTEURS :**
KEN SILVERMAN, 3D REALMS
- » **SORTIE :**
1995
- » **PREMIER JEU :**
LEGEND OF THE SEVEN
PALADINS (ANNULÉ, 1994)
- » **DERNIER JEU EN DATE :**
ION MAIDEN (2018)
- » **SUPPORTS :**
PC, DIVERS



» Ken Silverman est le génie derrière *Build* qui a conçu la première démo technique du moteur.

» [PC] La suite de *Witchaven* est graphiquement plus décente que son triste prédécesseur, mais on a quand même connu beaucoup mieux...

BUILD

On va vous raconter l'histoire de "l'autre" moteur-star des FPS des années 90, foyer du Duke, de Caleb, de Lo Wang et de tant d'autres qui ont pu profiter d'un luxe rare : aller faire pipi aux toilettes *in-game*.

En 1996, deux titres régnaient sur le monde du jeu sur PC : *Quake* et *Duke Nukem 3D*. Le FPS médiéval-industriel *Quake*, conçu par les créateurs des déjà légendaires *Wolfenstein 3D* et *Doom*, avait révolutionné le genre dans son ensemble, faisant de la réalisation en 3D intégrale la norme et changeant à jamais le multijoueur en ligne. C'était – et ça reste – un des jeux les plus influents de l'Histoire. Quant à son challenger, bien qu'il arbore un beau '3D' dans son titre... il n'était pas vraiment en 3D.

Le combat aurait dû être gagné d'avance, le Duke aurait dû être balayé par la supériorité technique de *Quake* et par tout le buzz qui l'accompagnait. Et pourtant, nous ne nous risquerions pas à affirmer que *Quake* était meilleur que *Duke Nukem* – ni l'inverse (même si est on

est majoritairement de cet avis à la rédac'). Si ce dernier s'appuyait sur ce qui allait devenir la source de tant d'itérations de moteurs 3D, le moteur *Build* de *Duke Nukem 3D* n'avait vraiment pas de quoi complexer, même sans vraie 3D.

Build était pourtant un pur outsider, un moteur qui n'avait peut-être pas la puissance de son adversaire, mais dont la simplicité et l'efficacité avaient largement de quoi séduire bien des développeurs. Et histoire d'enfoncer le clou, l'homme derrière *Build* n'était alors encore qu'un enfant. Enfin, un ado.

En 1993, Ken Silverman, 17 ans et passionné de programmation depuis toujours, entre dans la cour des grands en sortant *Ken's Labyrinth*, un jeu à la première personne façon *Wolfenstein 3D* qui capte l'attention d'Epic Megagames (bien des années avant l'époque de l'*Unreal Engine*),



» [PC] Ça a l'air joli, sur les captures d'écran, mais *Witchaven* est jeu vide plutôt barbant.

et sera publié en shareware, selon la mode de l'époque.

Ken's Labyrinth est assez simpliste, bien qu'on puisse y interagir avec des distributeurs automatiques, mais préfigure ce que l'on retrouvera dans les jeux *Build*. Ce jeu amorce aussi la carrière de Ken : quelques mois plus tard, la même année et juste avant d'entrer à l'université, l'adolescent signe un contrat avec Apogee Software pour créer ce qui deviendra le moteur *Build*. "Après la sortie de *Ken's Labyrinth*, id Software a publié un communiqué de presse et des *screenshots* de *Doom*", se souvient Ken. "Bien sûr, ça m'a donné envie d'essayer de faire pareil, comme j'avais fait avec *Wolfenstein 3D* et *Comanche Maximum Overkill*. J'ai commencé à travailler sur un moteur en mars 1993."

Ken est soutenu par son père, qui le convainc de présenter son début de moteur à des éditeurs américains. Le destin fera que Scott Miller d'Apogee se montrera





“ Build autorisait un meilleur frame-rate que Doom, qui était limité à 35 images par seconde ”

Ken Silverman

très intéressé. Apogee est à la fois l'inventeur du modèle du shareware et la boîte qui a donné sa première chance à id Software. “Ken’s Labyrinth était plus une démo technique qu’un jeu”, nous dit Scott. “Mais ça prouvait que les génies d’id n’étaient pas les seuls à pouvoir faire des jeux 3D rapides. Avec Ken, on a commencé à parler d’un possible projet commun, et j’ai dit que je pourrais rassembler une équipe qui utiliserait son moteur. Ken nous avait présenté une démo de son moteur *Build*, très similaire à ce qu’id préparait pour *Doom*.”

Le projet, qui n’en est encore qu’à ses prémises, n’a pas encore de nom, mais celui du fichier exécutable du programme, *build.exe*, s’impose de lui-même. Le moteur *Build* est né.

Les négociations sont cependant délicates, vu que Ken s’apprête dans le même

temps à entrer à l’université, où il décrochera plus tard un diplôme en Mathématiques appliquées. Après qu’un accord ait été trouvé pour l’aménagement de ses horaires de travail, Ken est officiellement engagé chez Apogee pour développer son moteur. Très vite, *Build* commence à faire parler de lui...

Malheureusement, si la technologie impressionne, ce n’est pas franchement le cas des deux premiers jeux sous *Build*, tous deux sortis en 1995 chez Capstone Software.

Witchaven, un RPG fantastique en vue subjective, a quelques bonnes idées, mais dans l’ensemble, le jeu est ennuyeux au possible. Quant à *William Shatner’s Tekwar*, trop ambitieux, c’est une vraie catastrophe. Mais derrière ces deux ratages, on devine les



» [PC] *Duke Nukem 3D* est le jeu-phare du moteur *Build*, qui a ensuite été modifié et utilisé dans de nombreux titres.

promesses sous-jacentes du moteur sur lequel travaille toujours Ken, désormais à plein temps, puisqu’il a mis ses études entre parenthèses. Et il est déjà évident que *Build* dispose de pas mal d’atouts, comparé au moteur *Doom* qui a épaté tout le monde un ou deux ans plus tôt.

“*Build* autorisait un meilleur frame-rate que *Doom*, qui était limité à 35 images par seconde à cause du support réseau”, explique Ken. “Dans *Build*, j’ai dû implémenter des interpolations pour le joueur, les sprites, les portes, etc., pour que le moteur de rendu et les routines réseau/physique soient indépendants.”

Si les joueurs n’ont pas forcément vu ces subtilités techniques, d’autres aspects

INFOS TECHNIQUES

SECTEURS

□ Les secteurs sont ces segments 2D ‘magiques’ qui composent les niveaux et s’affichent en 3D, les fondations de tout jeu *Build*. Ils permettent notamment d’inclure des zones dynamiques ou destructibles.

VOXELS

□ Si l’on ne les associe pas immédiatement à *Build*, les voxels sont arrivés après *DN3D*, notamment pour des armes de *Blood* ou des interrupteurs de *Shadow Warrior*.

BIDOUILLES

□ Les Secteurs de la première version du moteur *Build* ne pouvaient pas être empilés l’un au-dessus de l’autre (le *Room-over-room*), aussi fallait-il être imaginatif pour concevoir des immeubles, des escaliers, etc., avec toutes sortes d’astuces visuelles et techniques.

ÇA RONRONNE

les meilleurs titres conçus sous *Build*

DUKE NUKEM 3D

▣ Trois jeux *Build* ont précédé la sortie du *Duke* de 1996 (dont un basé sur une version illégale du moteur), mais c'est le shooter de 3D Realms qui a vraiment démontré les capacités de *Build* et une autre façon de faire des FPS. Inventif au possible, toujours inégalé aujourd'hui sur bien des aspects, *DND3* a non seulement été l'emblème du moteur *Build*, mais aussi le symbole de toute une époque.



BLOOD

▣ Le titre du jeu de Q Games, racheté par Monolith pendant le développement, ne ment pas : ça dégouline de sang de partout. Les niveaux complexes de *Blood* sont également fort bien conçus avec un gameplay assez tactique. Et plein de sang, aussi, on vous l'a pas dit ?



SHADOW WARRIOR

▣ Le seul jeu de l'époque *Build* qui ait eu droit à un reboot digne de ce nom. L'original est toujours aussi jouissif, avec des niveaux tentaculaires jonchés d'ultra-violence, de clins d'œil à la pop culture, et d'un peu de racisme ordinaire boiteux, avouons-le.



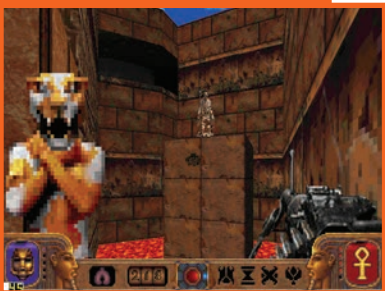
REDNECK RAMPAGE

▣ Quand des ploucs de l'Amérique profonde font face à une invasion extraterrestre ! Conçu non pas directement avec *Build*, mais sous le moteur spécifique de *DN3D*, *Redneck Rampage* n'apporte pas grand-chose de neuf, mais... qu'est-ce que c'est drôle !



EXHUMED (OU POWERSLAVE)

▣ Les versions PlayStation et Saturn sont plus connues, mais la version PC d'*Exhumed* a spécifiquement été produite avec *Build*. Le shooter surnaturel de Lobotomy Software est simple et efficace, totalement dans l'esprit des FPS PC de l'époque.



“C'était éprouvant : on me demandait d'implémenter des choses que je n'avais encore jamais faites”

Ken Silverman

► leur ont tout de suite sauté aux yeux, comme les sols et plafonds en pente et les plus nombreuses interactions avec l'environnement, facilitées par un éditeur de cartes permettant aux concepteurs de basculer de l'édition au jeu à la volée.

“Le moteur *Build* était très au-dessus de celui de la génération *Doom*”, nous dit Scott. “Dans *Build*, il y avait des pentes, des murs destructibles et des passerelles. On pouvait regarder en haut et en bas, bidouiller un peu pour empiler les salles, entre autres améliorations.”

John Carmack d'id encense lui aussi publiquement le moteur de Ken, et lui a même très tôt proposé son aide pour améliorer *Build*. Mais il n'existe toujours pas de *killer app*, rien qui fasse vraiment honneur à la technologie

du jeune programmeur, plutôt stressé.

“Il y a eu beaucoup de hauts et de bas”, nous avoue Ken. “C'était éprouvant : on me demandait d'implémenter des choses que je n'avais encore jamais faites. Avant *Build*, je n'avais jamais programmé quoi que ce soit qui soit voué à être utilisé par d'autres personnes. Le code réseau a notamment été un gros défi. Mais il y a aussi eu de bons moments. Ce que je préférerais, c'était regarder les autres exploiter le moteur ou les outils pour faire quelque chose auquel je n'avais jamais pensé. Quand vous êtes le seul à contribuer significativement, rien ne vous surprend. Et ça, ça devient vite lassant.”

Mais bientôt, Ken et l'équipe d'Apogee (qui sera dans la foulée rebaptisée

3D Realms) vont dévoiler au monde un projet sur lequel ils travaillent depuis quelque temps, un certain FPS conçu autour du moteur *Build*, pendant le développement de ce dernier, comme le prouvent des extraits dénichés dans le code du jeu en question. *Duke Nukem 3D*, la tant attendue *killer app* de



» [PC] *World War II G!* (tout pourri, d'ailleurs) est à ce jour le dernier jeu commercial sous *Build*.



ÇA CARBURE!

Les p'tits trucs en plus des jeux *Build*

TRANSDIMENSIONNEL

□ La 3D du moteur de *Doom* est une illusion, tout comme celle de *Build*. Les environnements, avec des plafonds et des sols à différentes hauteurs, sont cependant plus convaincants sous *Build*.

ÇA PÊTE!

□ On reconnaît tout de suite un jeu *Build* à ses explosions, qui malgré quelques différences d'un titre à l'autre, ont un indéniable air de famille très spécifique.

LUMIÈRE D'AMBIANCE

□ Tous les jeux ont leur système d'éclairage et ceux sous *Build* ne faillissent pas à la règle, mais on peut faire mumuse avec des interrupteurs dans pratiquement tous les jeux conçus avec ce moteur.

ÇA VA GICLER!

□ Ce n'est pas spécialement la faute au moteur de jeu, mais pratiquement tous les jeux *Build* dégoulinent de sang et de gore. Très 'années 90'.

UN AIR DE FAMILLE

□ Comme les explosions, les ennemis des jeux *Build*, à la fois pixellisés et détaillés, se ressemblent un peu tous. Comme ceux de *Doom*, mais différemment.

PAS PREUM'S

□ *Duke Nukem 3D* n'est ni le tout premier FPS, ni le tout premier jeu sous *Build*. N'empêche, ce n'en est pas moins un fleuron du genre et des titres conçus avec cette technologie.

Build, débarque en janvier 1996 et prouve qu'on n'a pas besoin de tous les artifices techniques à la mode pour faire un grand jeu.

Duke était différent des run-and-gun classiques auxquels les joueurs étaient habitués. Il encourage aussi à l'exploration, récompense les interactions (dix points de santé en tirant la chasse d'eau !) et ses niveaux peuvent se modifier dynamiquement à la volée. Quel choc, quand les tremblements de terre du premier niveau déforment et détruisent en partie le bâtiment où vous vous trouvez ! C'est une vraie révélation, même si, dans



» [PC] Avec son petit côté 'monde ouvert', *Tekwar* était un titre indéniablement ambitieux.

l'absolu, ça ressemble beaucoup aux autres moteurs 2,5D de l'époque.

"*Build* était conçu pour que les niveaux soient modifiables en temps réel", explique Scott. "Des immeubles qui s'effondrent, des murs qui explosent pour ouvrir de nouvelles zones, des environnements étendus, des déplacements rapides... c'est tout le contraire de la philosophie des jeux id de l'époque, qui tendaient à focaliser sur la simplicité. C'était très bien, ça fonctionnait parfaitement, mais avec *Build*, on a voulu aller plus loin pour que nos jeux puissent faire des choses que les autres ne pouvaient pas."

Si *Build* reste un moteur globalement assez limité, il offre aux développeurs des outils pour concevoir quelque chose de techniquement meilleur que *Doom*, avec en prime une licence beaucoup moins onéreuse.

Et avec la folie gore d'un *Duke Nukem*, *Build* bénéficie de la

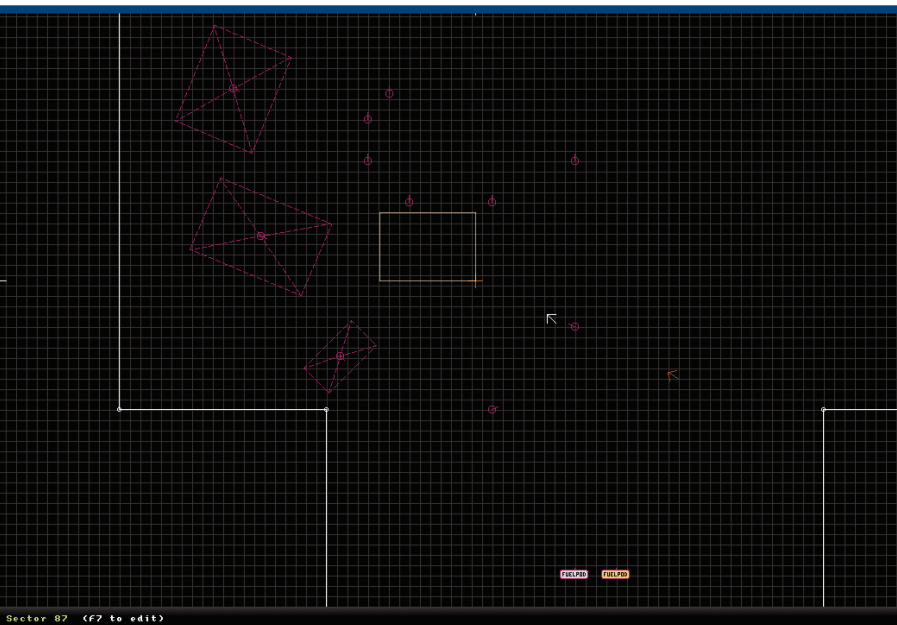
meilleure des vitrines pour attirer les quelques ambitieux au budget limité qui n'avaient pas peur de se salir.

"On a commencé à travailler sur *Blood* début 1994, bien avant la sortie de *Quake*", nous raconte Peter Freese, *lead programmer* de l'excellent shooter de Monolith, sorti en 1997. "À l'époque, les options étaient limitées, en termes de moteurs de jeu sous licence. C'était soit le *Doom engine*, qu'on ne pouvait pas se payer, soit tout faire nous-mêmes. Mais grâce à un accord de publication avec Apogee, on a pu avoir accès au moteur *Build*."

Peter raconte que l'équipe de *Blood* voyait *Build* comme un moteur 'compétitif', mais contraignant : "Il y avait des limites à ce qu'il était possible de faire, comme types d'environnements", nous dit-il. "Mais dans un sens, ces contraintes nous ont poussés à être plus créatifs. Vu qu'on butait constamment sur ce que ce moteur ne pouvait



» Scott Miller d'Apogee/3D Realm a toujours été un fervent supporter du moteur *Build*.



» Build a évolué en EDuke32, et Mapster32 était l'outil permettant de créer des niveaux et même des jeux complets.

► pas faire, comparé à un vrai moteur 3D, on a imaginé toutes sortes de trucs dingues pour se distinguer. L'astuce des salles empilées (Room-over-room ou ROR, pour les intimes) en est un bon exemple."

Blood est aujourd'hui vu comme un des meilleurs titres sous *Build*, aux côtés de *Duke 3D*, *Shadow Warrior* et – à un moindre niveau – *Redneck Rampage*. Le jeu est un conte macabre gore à souhait, servi par un scénario original plein de puzzles à résoudre, de lieux à explorer et d'armes à essayer. Si vous avez joué à *Blood*, vous n'avez pas pu oublier le combo aérosol-briquet...

Même après que les grands noms se soient tournés vers la vraie 3D suite à la sortie de *Quake*, *Build* a gardé de fervents supporters au milieu des années 90. D'après Ken, *Build* surpassait même *Quake* sur certains points : "Si l'on peut avancer que le code réseau de

Quake était meilleur, avec son support du *drop-in, drop-out*, il n'intégrait pas de *Client-side prediction* [prédiction côté client], une technique de compensation de la latence, *NDLR*, au début", nous explique-t-il. "On a été les premiers à l'implémenter, dans la version shareware de *Duke 3D* de janvier 1996. Ça m'énerve que l'article *Wikipedia* sur le sujet crédite *QuakeWorld*, à cause de l'absence de références 'crédibles' sur *Duke 3D*!"

Build a tout de même séduit des développeurs, dont les auteurs de *Shadow Warrior* et de *Redneck Rampage*, tous deux sortis en 1997. Chacun apporte sa pierre à l'édifice technique, sans oublier d'ajouter une couche de folie, d'ironie, d'humour et de polémique.

"Je crois que *Build* et *Duke* sont inséparables, se nourrissent l'un l'autre", philosophe Ken. "Je pense que *Duke Nukem 3D* a donné le ton pour les jeux *Build*, surtout en ce qui concerne l'humour, les personnages qui parlent, les clins d'œil à la pop culture, etc. id Software faisait des jeux sérieux, grand public, donc on a emmené les nôtres dans une tout autre direction, et les autres développeurs de jeux *Build* nous ont emboîté le pas, j'imagine..."



» [PC] L'Égypte antique façon *Exhumed*, c'est tellement n'importe quoi que c'en est rigolo tout plein.

C'EST PAS FINI

Vous voulez concevoir un jeu ? Servez-vous d'un moteur de plus de 20 ans !



» [PC] *Ion Maiden* à un look très old school, et pour cause !

On dirait bien que le moteur *Build* refuse de mourir ! Si sa technologie est aujourd'hui totalement dépassée et que des tas de moteurs l'ont remplacé depuis son âge d'or, un nouveau jeu est sorti en 2018, en accès anticipé. *Ion Maiden*, c'est son nom, est basé sur *EDuke32*, un portage-source du moteur *Build* originel.

"Notre intention de départ était de faire un jeu-compagnon pour *Bombshell*, un shooter vu du dessus sorti en 2016", nous explique Scott Miller. "Le jeu en question devait raconter l'histoire du personnage principal, mais le projet a dévié quand on a compris que ça pouvait faire un jeu à part entière et que ça méritait plus de temps et d'efforts. On a compris qu'il était encore possible de faire un jeu très amusant sous *Build*."

Si certaines limites sont toujours bien présentes, des années d'expérience ont permis d'en contourner certaines, et ça se voit : l'épisode preview du jeu (l'équivalent du shareware pour la génération *Steam*, sauf qu'il faut quand même payer pour y jouer) montre un FPS accompli, solide et débordant de cette créativité qu'on aime tant dans les jeux *Build* d'époque.

"On a dû se contenter de ce que pouvait faire le moteur", ajoute Scott. "*Build* était conçu pour le solo et le *deathmatch*, donc on s'est cantonnés à cela. Si on trouve comment ajouter du coopératif, on le fera, mais pour le moment, on n'y est pas encore totalement parvenus."

Scott et l'équipe de 3D Realms regardent déjà au-delà d'*Ion Maiden* et ont des idées pour d'autres jeux *Build* – ou du moins, de nouveaux titres conçus avec la version moderne du moteur. "On aimerait bien en faire une petite poignée, au moins, mais il faut souligner que le moteur *Build* a été grandement étoffé, depuis les années 90, surtout grâce au travail de VoidPoint. Ils connaissent le moteur mieux que personne, et ils ont ajouté des tas de choses, comme des cartes plus grandes, des niveaux interconnectés sans transition et un meilleur système d'éclairage."

Ion Maiden semble avoir traversé un portail temporel depuis les années 90, mais n'oubliez pas le faire tourner sur un Pentium MMX de l'époque ! S'il s'appuie sur une technologie ancienne, c'est bel et bien un jeu d'aujourd'hui !





» [PC] *Shadow Warrior* est un pur poème : on se jette directement dans l'action dès le départ, ça n'arrête jamais, et c'est gore à souhait!

» Peter Freese est le programmeur en chef de *Blood*, un des jeux *Build* les plus emblématiques. Et des plus gore, aussi.

Techniquement parlant, *Build* avait aussi des atouts, en particulier grâce à son éditeur de niveaux. "L'éditeur 3D de *Build* était sans doute sa facette la plus remarquable et innovante", nous dit Ken. "On pouvait éditer les niveaux directement en jeu, en vue 3D intégrale. Je crois que c'est le tout premier moteur à faire ça."

Peter, de son côté, apprécie tout particulièrement l'optimisation du moteur : "Les performances de rendu de *Build* sont excellentes", nous explique-t-il. "Ce n'était pas simple, sur le matos de l'époque. On a pu atteindre d'excellents frame-rates grâce un code de mapping de texture hyper-optimisé, qui déchargeait bien le processeur."

L'accessibilité et l'optimisation de *Build* ont clairement permis



» [PC] Un aérosol... Un briquet... Ben oui, ça, forcément.

“ L'éditeur 3D de Build était sans doute sa facette la plus remarquable et innovante ”

Ken Silverman

aux développeurs de repousser les limites. Entre 1996 et 1998, même s'il était objectivement moins performant que les moteurs concurrents du moment, *Build* avait encore ses partisans. Mais voilà : ce n'était pas de la vraie 3D et ça ne le serait jamais, aussi peu à peu, les développeurs ont-ils quitté le navire. En 1999, les jeux *Build* sont devenus bien rares : un énième pack d'extension pour *Duke Nukem*, *NAM* et *Extreme Paintbrawl* (guère plus mémorables l'un que l'autre) et l'ultime titre commercial sous *Build* : *World War II GI*, pas plus indispensable. Voire pire. *Build* a eu de beaux jours, mais ils appartiennent désormais au passé.

A ce moment, Ken était déjà passé à autre chose : revenu à ses études pour décrocher son diplôme, il a également travaillé sur d'autres projets de moteur de jeu, dont une première version de *Build2* (que vous pourrez

retrouver sur son site Internet, advsys.net/ken/) avant d'entrer chez Voxon Photonics pour y développer un système de rendu 3D volumétrique, *Voxiebox*. Le moteur *Build*, quant à lui, n'est pas pour autant tombé aux oubliettes : 3D Realms a lancé l'an dernier *Ion Maiden*, un FPS commercial en accès anticipé, basé sur le moteur *EDuke32*, une version mise à jour de *Build*.

Ion Maiden serait-il l'avant-garde d'une nouvelle vague de jeux *Build*? Si la nostalgie et la mode du rétrogaming sont aujourd'hui plus vivaces que jamais, l'esprit du jeu vidéo a tout de même bien changé, depuis les années 90. Saurait-on aujourd'hui retrouver l'impertinence et l'inventivité de ces titres *Build* de l'époque? Après tout, est-ce bien nécessaire? Absolument, du moins si quelqu'un réussit à égaler le truculent Duke ou le fantasque (et un peu psychotique) Lo Wang. Et ça, ma bonne dame, c'est pas gagné d'avance... *



Saviez-vous ça ?

□ Un second modèle de Neo-Geo Pocket Color, légèrement plus léger et plus fin que son prédécesseur, est sorti en octobre 1999, exclusivement au Japon.

PROCESSEUR : TOSHIBA TLCS-900H 16-BITS (CADENCÉ À 6,144 MHZ),
PUCE AUDIO Z80 8-BITS (CADENCÉE À 3,072 MHZ)

RAM : 12 KO DE MÉMOIRE PRINCIPALE, 4 KO DE MÉMOIRE Z80

AFFICHAGE : RÉOLUTION DE 160X152, JUSQU'À 64 SPRITES SIMULTANÉS,
JUSQU'À 146 COULEURS SIMULTANÉES (SUR UNE PALETTE DE 4096)

AUDIO : VARIANTE SN76489 DU T6W28 DE TEXAS INSTRUMENTS
(TROIS CANAUX D'ONDES CARRÉES + UN GÉNÉRATEUR DE BRUIT,
AVEC CONTRÔLE D'ACCÈS DISCRÉTIONNAIRE DIRECT)

SUPPORT : CARTOUCHE ROM (JUSQU'À 4 MO)

SYSTÈME D'EXPLOITATION : ROM BIOS
NEO GEO POCKET COLOR 4 KO

Neo-Geo Pocket Color

» CONSTRUCTEUR : SNK » ANNÉE : 1999

Moins de six mois après la Neo-Geo Pocket au triste destin, SNK lance son successeur, une console portable rétrocompatible très similaire, mais avec un écran couleur.

Le résultat est un bien beau joujou, sous toutes ses facettes. Grâce à son processeur 16-bits et à ses capacités avancées en gestion de sprites, la console profite de versions miniatures très fidèles de hits de l'arcade, et son stick digital à microswitches est un vrai régal de précision. Avec juste deux piles AA, la machine tient plusieurs heures et cerise sur le gâteau, elle coûte même un peu moins cher que la Game Boy Color de Nintendo.

Malheureusement, la Neo-Geo Pocket Color ne réussit pas à s'imposer sur le marché.

Metal Slug : 1st Mission, *Neo Turf Masters* et *The King Of Fighters R-2* sont certes de bons jeux, mais pas non plus des chefs d'œuvre, et SNK sait intelligemment négocier l'arrivée de titres sous licence taillés pour le support nomade, comme *Pac-Man*, *Puzzle Bobble Mini* ou *Sonic Pocket Adventure*. Mais la gamme des Game Boy allait connaître un gros coup de fouet avec l'arrivée du bulldozer *Pokémon* qui écrase tout sur son passage : au meilleur de sa forme, SNK ne réussira à ravir que 2% du marché portable américain.

En janvier 2000, Aruze rachète SNK et retire ses billes du marché mondial pour se concentrer essentiellement sur des jeux de pachinko. La Neo-Geo Pocket Color s'est peu à peu éteinte au Japon, avant de succomber à la faillite de SNK en octobre 2001.



LE JEU QUI VA BIEN Metal Slug : 1st Mission

SNK soignait l'attrait et la profondeur de ses jeux Neo-Geo Pocket, et *Metal Slug : 1st Mission* en est la plus belle illustration. Si l'on retrouve très largement le game design run-and-gun du jeu d'arcade (avec un peu de plateforme en rab'), la structure de jeu est repensée pour le jeu portable : finies les morts en un coup et la progression linéaire, remplacées par une barre de vie, des *pick-ups* fréquents et une arborescence de plus de 30 niveaux avec embranchements. Autant dire que c'est un vrai plaisir, autant pour les aficionados de la série que pour les nouveaux venus.



Trésors Oubliés

LES CLASSIQUES AUXQUELS VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ



PLAYSTATION

La première console de Sony a hébergé des tas de jeux sympas, si nombreux que vous êtes certainement passés à côté de certains. On vous a déniché quelques-unes des pépites PAL de la PlayStation...



» [PlayStation] Jouons à "Mouton vole" : catapultez l'innocent (et résistant) ovin jusqu'à la cible.



» [PlayStation] Votre loup sait nager, mais les requins du coin nagent mieux que lui. Et plus vite. Avec plus de dents, aussi.

SHEEP DOG 'N' WOLF

■ DÉVELOPPEUR : INFOGRAMES LYON HOUSE ■ ANNÉE : 2001

■ C'est bon, d'être méchant. Surtout quand le méchant en question sort tout droit de dessins animés. Ralph le loup, cousin de Vil Coyote, aime le mouton. Hélas, Sam le chien de berger n'apprécie guère qu'il les lui vole. Mais quand Daffy Duck annonce à Ralph qu'il est le nouveau concurrent de l'émission, *Sheep, Dog 'N' Wolf*, ça le motive un max : voilà qu'il peut donner libre cours à son activité favorite, à condition qu'il ne fasse pas de mal aux moutons. Ça inclut "les manger" ?

Le constat de départ est un peu douteux, mais pas le reste, dans ce puzzle-game 3D mâtiné d'infiltration. Dans chaque niveau, il faut donc voler un des moutons de Sam et l'emmener

jusqu'à une zone définie. C'est plus facile à dire qu'à faire. Si ce n'est pas très compliqué de pénétrer sur le territoire de Sam (sur la pointe des petons, en se cachant derrière les rochers, en se déguisant en buisson, etc.), piquer un mouton, c'est une autre histoire. Généralement, mieux vaut ne pas espérer simplement pouvoir l'attraper et se barrer avec sans alerter le cerbere, étonnamment rapide. Il est plus sage d'essayer d'utiliser les différents produits que l'Acme met à votre disposition...

Et puis, choper le mouton, ce n'est que le début ! Il faut ensuite l'amener à l'emplacement désigné, généralement grâce à des combines tout droit sorties des

dessins animés : pousser un rocher géant sur une planche pour catapulter la bestiole dans les airs, zigzaguer prudemment au milieu des feuilles mortes bruyantes au risque de réveiller un taureau un peu nerveux... Beaucoup de solutions demandent la participation involontaire du mouton préalablement kidnappé, par exemple comme activateur d'interrupteur.

Sheep Dog 'N' Wolf a été encensé à sa sortie, pour de bonnes raisons. Les graphismes façon cartoon sont parfaits pour la 3D limitée de la PlayStation, tout comme l'absence de texture et de détails qui permettent une impressionnante distance d'affichage et des niveaux de belle taille. La partie audio est

SI ÇA VOUS A PLU...

CHICKEN RUN

PC

Si vous voulez initier vos enfants aux joies de l'infiltration, confiez-leur le destin des poulets de ce jeu sous licence, qu'ils devront aider à s'échapper d'une prison-poulailler. Une sorte d'hybride entre *Metal Gear Solid* et le film *La Grande Évasion*, mais avec plus de plumes.



BONANZA BROS

MEGA DRIVE

Si vous préférez l'infiltration 2D aux environnements 3D, ce portage d'un jeu d'arcade devrait vous plaire. En plus, on ne meurt pas vraiment dans ce titre familial aux graphismes très "cartoon", entre infiltration et action.



SPACE RACE

PS2

Ce jeu de course d'arcade est avec *Sheep Dog 'N' Wolf* un des meilleurs titres sous licence *Looney Tunes*. Le rendu en *cel-shading* se rapproche beaucoup des dessins animés, et la thématique spatiale autorise toutes sortes de circuits et véhicules bizarres, comme le vaisseau-carotte de Bugs Bunny.



EN DÉTAIL



» [PlayStation] Sam le chien a chopé Ralph le loup. Ce dernier va morfler.

très réussie également, avec des effets sonores impeccables. Les commandes sont un peu pénibles avec la manette standard, mieux vaut donc jouer avec un contrôleur analogique.

L'idée originale de *Sheep, Dog 'N' Wolf* est exactement ce qu'il fallait à une licence *Looney Tunes*, plus généralement exploitée dans des jeux de plateforme basiques. Le résultat est non seulement intelligent et extrêmement drôle, mais aussi superbement réalisé. Si vous n'y avez jamais joué, corrigez ça d'urgence.

CIBLE À PORTÉE!

Cette icône indique si vous avez réussi à appâter le mouton, ou du moins placé votre appât, par exemple une salade, assez près de la bestiole.



SNIFFE, C'EST DU MOUTON

Pour que le parfum attire un mouton, il faut diriger l'effluve vers sa cible innocente avec un ventilateur électrique.

CERBÈRE BERGER

Cette icône animée montre la direction où regarde Sam. Ici, il regarde vers le joueur, mais il ne le voit pas, comme l'indique la couleur verte. Quand ça passe à l'orange, cela signifie qu'il peut vous voir. Quand c'est rouge... c'est qu'il vous a vu. Oups.

T'APPROCHE PAS!

Ici, le territoire de Sam est clairement balisé, mais ce n'est pas toujours le cas. Ne vous approchez qu'avec une prudence extrême!

Trésors Oubliés

FIREBUGS

■ ÉDITEUR : ATTENTION TO DETAIL ■ ANNÉE : 2002

■ *Rollcage* et sa suite sont de bons jeux de course futuristes de la PlayStation, servis par leur concept de "je roule où je veux", parois et plafonds de tunnels inclus. Mais on oublie souvent un troisième titre, même si techniquement il ne fait pas vraiment partie de la série : *Firebugs*. Cette exclusivité PAL a bénéficié d'une grosse promotion en 2002 et une démo a même été distribuée chez McDonald's. Hélas pour lui, le jeu est sorti très tardivement dans la vie de la console.

Pourtant, c'est un très sympathique jeu de course, visuellement accompli et servi par une bande-son hip-hop signée du groupe finlandais Bomfunk MC's. Les circuits sont bien conçus et le mode tournoi est plutôt solide, avec des armes intéressantes. Le moteur de jeu est celui de *Rollcage* et n'oublie pas le mode deux-joueurs en écran partagé.

On peut cependant ne pas adhérer à l'habillage du jeu, qui cible un public jeune (celui des petits frères qui ont hérité de la PlayStation du grand frère passé à autre chose, par exemple). Certains circuits sont un peu trop criards et les concurrents très 'dessin animé' ne seront pas du goût de tous. Pour les mêmes raisons, le jeu est moins difficile que les *Rollcage*, aussi les vétérans de la franchise n'y trouveront-ils pas de challenge relevé. C'est en revanche une bonne initiation pour les nouveaux venus, avant de s'attaquer à plus costaud.



» [PlayStation] Comme dans les *Rollcage*, on peut rouler sur les murs. C'est même conseillé, dans certains passages étroits.

» [PlayStation] Ces petites lumières sur la piste signalent des armes à ramasser – on peut en porter deux en même temps.

ÇA AUSSI, JOUEZ-4



» STRIKERS 1945 II

■ DÉVELOPPEUR : PSIKYO
■ ANNÉE : 1998

■ Quel dommage que Midas Interactive n'ait pas sorti ce shoot-'em-up sur le thème de la Seconde Guerre mondiale avant 2002, sur les territoires PAL, tant c'est un beau représentant du genre. Le portage de l'arcade est réussi, mais vu que la 2D n'avait plus trop la côte à l'époque, il n'est guère étonnant qu'il n'ait pas eu droit à plus de considérations et soit sorti tardivement à petit prix.



» BABY FELIX TENNIS

■ DÉVELOPPEUR : SPARK
■ ANNÉE : 2002

■ Oui, c'est un titre à destination des enfants, comme le trahissent les personnages tout mignons et les gradins pleins de bambins, mais ça reste un jeu de tennis plutôt décent, avec pas mal de coups et de personnages différents. Ce n'est bien sûr pas du niveau d'un *Smash Court* ou d'un *Virtua Tennis*, mais c'est très correct, surtout vu le public visé.



» RAGEBALL

■ DÉVELOPPEUR : NAPS TEAM
■ ANNÉE : 2002

■ Comme son titre le suggère, ce sport futuriste s'appuie sur les fondations des *Speedball* et consorts. Les joueurs peuvent prendre la balle en main et déclencher de puissants tirs assistés, ou parcourir le terrain balle au pied pour la passer avec précision, comme au foot. Des tirs spéciaux chargés viennent ajouter un peu de piment à l'ensemble. Le jeu est assez bordélique, mais c'est marrant, avec un peu de pratique.



» CLEOPATRA FORTUNE

■ DÉVELOPPEUR : ALTRON
■ ANNÉE : 2001

■ Une variation intéressante de la formule des blocs qui tombent : il faut d'abord enchâsser des trésors dans des blocs de pierre, puis détruire ces derniers à la sauce *Tetris*. En plus du mode arcade, le jeu propose un mode histoire et 50 niveaux de puzzles à résoudre. Le jeu n'est arrivé sous nos contrées qu'en 2003, mais on le trouve aujourd'hui facilement pour pas cher.

ONE PIECE MANSION

■ ÉDITEUR : CAPCOM ■ ANNÉE : 2001

■ **Ce puzzle-game résidentiel peu commun a été imaginé par Hideaki Itsuno**, plus connu pour *Power Stone*, *Capcom Vs SNK* et autres *Devil May Cry*. Le joueur doit gérer un immeuble et remplir différents objectifs : construire un certain nombre de studios, atteindre un certain étage, gagner une somme prédéfinie, etc. À la fin de chaque mois, on encaisse les loyers des locataires en place.

Il faut tout faire pour qu'ils n'aient pas envie de déménager. Chaque habitant a des effets sur son environnement : un sumo, par exemple, peut stresser ses voisins en tapant dans les murs pendant ses entraînements. La gentille infirmière peut examiner un voisin pour l'aider à se détendre. Il faut ainsi déplacer les différents locataires dans l'immeuble pour éviter qu'ils ne stressent trop et fassent leurs valises. Évidemment, chaque changement coûte de l'argent.

Mais il faut aussi savoir que les résidents stressés ont parfois du bon : les membres du maléfique Syndic 5, qui sont là pour pourrir la vie de vos habitants, peuvent aussi partir s'ils subissent trop de stress de la part de leurs voisins.

Original et inventif, voilà un puzzle-game pas comme les autres qui mérite clairement le coup d'œil !



» [PlayStation] Les flèches rouges signalent un locataire stressé.

» [PlayStation] Le type dans la pièce sombre, tout en haut, bosse pour le Syndic maléfique.

RÉTRO CACA
» LION AND THE KING

■ THE CODE MONKEYS ■ 2001

■ Un mauvais puzzle et un kit de dessin. Les enfants qui ont eu ce jeu ont dû se demander ce qu'ils avaient fait de mal pour mériter ça.



» PINK PANTHER : PINKADELIC PURSUIT

■ DÉVELOPPEUR : PUNCHLINE
■ ANNÉE : 2002

■ Les jeux vidéo de la Panthère Rose ne sont pas terribles, dans l'ensemble, mais ce titre de plateforme est plutôt pas mal. Il faut se dégager un chemin jusqu'à la fin de chaque niveau, retourner prendre une clef et courir vers la sortie, tout en étant poursuivi par l'habituel antagoniste à gros nez. On peut heureusement se planquer dans le décor pour ne pas se faire repérer...



» DESTRUCTO 2

■ DÉVELOPPEUR : AXES ART AMUSE
■ ANNÉE : 2000

■ Ce puzzle-game oublié est d'abord paru chez D3, dans la gamme japonaise des *Simple Series*, avant de sortir sous nos contrées en 2003. On doit sauter sur des blocs de couleur pour les détruire et déclencher des réactions en chaîne. On peut empiler bon nombre de blocs, mais si votre personnage touche le plafond garni de pieux, c'est *game over*. Étrangement, il n'y a pas de *Destructo 1*, à notre connaissance...



» BALLERBURG

■ DÉVELOPPEUR : ASCARON ENTERTAINMENT
■ ANNÉE : 2002

■ Un jeu de stratégie en 3D, du même nom qu'un vieux jeu Atari ST du domaine public, mais sans le moindre rapport avec ce dernier. Le but est ici de construire son château et d'aller attaquer ceux des ennemis à la catapulte. C'est plutôt joli, mais assez compliqué, aussi faut-il un peu de temps pour s'y faire. Lui aussi est sorti tardivement, mais on peut tout de même le trouver aujourd'hui pour pas cher.



» EXTREME GHOSTBUSTERS : THE ULTIMATE INVASION

■ DÉVELOPPEUR : SIMILIS ■ ANNÉE : 2004

■ Un jeu de tir au *lightgun* sorti très tard, où l'on dézingue des fantômes et des zombies. On recharge quand on se met à couvert, et l'on peut choisir entre deux tirs puissants, dix tirs faibles ou une combinaison des deux. Plutôt sympa, surtout si vous avez fait le tour des *Time Crisis* et autres *Point Blank*.

LE MAKING OF DE SAVAGE

Trantor a été un hit sur Spectrum et carrément une révélation sur Amstrad. Nick Bruty nous raconte comment David Perry et lui ont conçu la suite explosive de cet extraordinaire *run-and-gun* 8-bits.



INFOS

» ÉDITEUR :
FIREBIRD SOFTWARE

» DÉVELOPPEURS :
NICK BRUTY ET
DAVID PERRY

» SORTIE : 1988

» SUPPORTS :
ZX SPECTRUM,
AMSTRAD CPC, DIVERS

» GENRE : ACTION

SAVAGE EN BREF

□ S'ils sont reliés par un scénario commun, les trois niveaux de *Savage* sont en fait des jeux très différents. Le premier est un *hack-and-slash* frénétique avec des éléments de plateforme qui ne pardonnent pas, le deuxième un shooter en profondeur à la *Space Harrier* et le dernier niveau est un labyrinthe mortel où l'on pilote un aigle qui tire des lasers.

Notre cher Amstrad CPC n'était pas toujours bien loti avec les titres multisupports, et avait souvent droit à de rapides portages bâclés de la version Spectrum.

La conversion de *Trantor : The Last Stormtrooper* faisait partie des grandes exceptions en exploitant au mieux les atouts de l'Amstrad, repoussant même les limites de la machine. C'est pendant qu'ils travaillaient ensemble sur ce portage que Nick Bruty, concepteur de *Trantor*, et David Perry, son programmeur, décident de poursuivre leur collaboration. "On aimait tous les deux travailler vite, et on aimait concevoir de gros jeux audacieux", nous raconte Nick. "Donc, après avoir fini *Trantor*, on voulait clairement faire autre chose ensemble. Dave bossait chez sa mère, dans sa chambre où il avait transformé son placard en bureau de travail. Moi, j'habitais dans une autre ville, à l'époque, mais on se retrouvait une ou deux fois par semaine pour bosser ensemble. C'était chouette : vu qu'on avançait vite, chaque jour était très différent."

Naturellement, ils décident de concevoir une suite à *Trantor*, motivés par l'envie de faire encore mieux, encore plus grand : "Je voulais sans cesse surenchérir", nous dit Nick. "*Trantor* était la première étape. Genre 'Je peux cramer toute la mémoire sur ce gros sprite stupide !' On a très vite décidé d'en mettre plus dès qu'on a commencé à discuter de la suite. Mais ça n'aurait pas suffi de mettre des sprites encore plus

gros, et donc on est partis sur l'idée de plusieurs parties qui chargeaient indépendamment. Le 'plus gros' est devenu 'plus de variété'."

Le premier niveau de *Savage* reprend le principe du *run-and-gun* de son prédécesseur, mais très vite, le jeu s'écarte de son modèle, en particulier avec des ennemis qui protègent les *power-ups* du jeu. "Ce n'était pas juste pour distinguer *Savage* de *Trantor*", souligne Nick. "C'est plus un système de récompense pour les joueurs. On n'y a pas réfléchi plus que ça, c'est venu comme ça. Nos choix étaient plutôt instinctifs. Ça nous semblait bien, sur le moment, mais après coup, on a compris qu'on avait un peu abusé sur la difficulté, à certains moments."

La difficulté de *Savage* se concrétise notamment avec les Boss, qu'on peut choisir de ne pas combattre, auquel cas, on ne peut pas récupérer les armes en leur possession. Nick nous avoue que cette mécanique de jeu n'était pas intentionnelle : "On ne l'a pas fait exprès ! On aurait dû passer plus de temps sur les boss et varier leurs attaques. On faisait nos jeux très vite et on ne les testait pas aussi bien qu'il l'aurait fallu. On a eu plus de temps pour *Savage*, mais à cause des trois parties distinctes, au final, ça revenait pratiquement au même."

Le duo de développeurs a tout de même eu le temps d'ajouter quelques originalités dans le premier niveau, comme ces textes qui apparaissent à l'écran pour encourager les joueurs. "Ça accentuait la dynamique du

» [Amstrad CPC] Un petit encouragement pour se motiver et hop, c'est parti pour l'évasion du donjon!



“Ça nous semblait bien, sur le moment, mais après coup, on a compris qu'on avait un peu abusé sur la difficulté, à certains moments”

Nick Bruty

jeu”, nous dit Nick. “On aurait bien aimé avoir une voix digitalisée à la place, mais on n'avait pas assez de mémoire pour cela, donc on s'est rabattu sur cette idée. On mettait autant de mouvement que possible à l'écran, tant que ça n'interférait pas avec le gameplay.”

Si le deuxième chapitre de *Savage* est tout aussi grandiloquent que son prédécesseur,

il s'en distingue très nettement et puise son inspiration dans un autre classique du jeu vidéo. “S'il y a un type qui court dans la première partie, c'est parce que V'était un de mes premiers jeux professionnels, pour lequel mon tout premier sprite représentait un type qui court”, nous raconte Nick. “*Trantor*, c'était mon grand type qui court. Avec Dave, on voulait faire quelque chose de radicalement différent dans la deuxième partie. Tous les deux, on adorait *3D Deathchase*. Il y avait quelque chose de magique, dedans. Le timing, l'excitation que ça procurait. Ça nous étonnait que personne n'ait pris le relais, et on a voulu en faire notre propre version dans la partie centrale de *Savage*,

qu'on a baptisée ‘L'évasion’.”

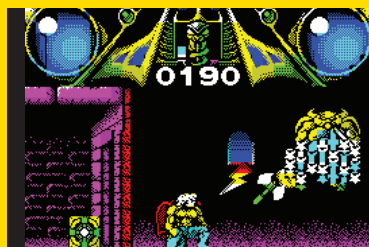
Les couleurs vives de la section de shoot en profondeur de *Savage* rappellent aussi les paysages flamboyants de *Space Harrier*. “J'adorais *Space Harrier*, à l'époque”, nous confirme Nick. “L'arcade a vraiment passé une étape, à ce moment. Je ne vois rien qui ait pu être aussi graphiquement intense, avant la sortie de *Space Harrier*. Je crois qu'on voulait faire quelque chose un peu entre *3D Deathchase* et *Space Harrier*, vu qu'on avait ce qu'il fallait en couleurs pour s'en rapprocher.”

Si la deuxième partie de *Savage* rappelle tant le hit d'arcade de Sega, c'est aussi grâce à ses monolithes cauchemardesques en *sprite scaling*. “Je ne crois pas que c'était mon intention, au départ, de faire ces visages de pierre. Mais je trouvais que c'était dommage de ne pas les faire. En plus, j'ai pu les animer, leur faire ouvrir la bouche et tirer la langue. Et puis, c'était drôle de savoir qu'on cramait toute notre mémoire disponible sur un seul sprite !”

Quant à la troisième partie de *Savage*, elle opte elle aussi pour un tout autre style, à savoir un

CONVERSIONS SAUVAGES

Même jeu, différents supports



ZX SPECTRUM

□ Grâce à une séparation intelligente des couleurs, la version Spectrum de *Savage* est bien plus vibrante que la plupart des jeux sur ce support. La bonne détection des collisions, son scrolling fluide et la réactivité des commandes sont tout aussi impressionnants.

AMSTRAD CPC

□ La version Amstrad est elle aussi de très belle facture, avec des graphismes qui démontrent toutes les capacités de la machine et un gameplay impeccable, rapide et fluide, grâce au code admirable de David Perry.



COMMODORE 64

□ Si la jouabilité de *Savage* sur C64 est la même que sur les deux versions originales, le résultat est un peu en deçà, globalement. Les graphismes du premier stage et du troisième sont bien dessinés, mais la palette de couleur utilisée est tristounette. La partie centrale, elle, manque de détails. Les sons sont top, par contre.

ATARI ST

□ Les versions 16-bits du jeu sont graphiquement identiques et un cran au-dessus du jeu 8-bits, aussi bien en termes de couleurs que de résolution. La version ST est aussi assez intense, avec plus de boss dans le premier niveau et des monolithes plus variés dans le deuxième.



AMIGA

□ Seules des couleurs plus vives distinguent graphiquement la version Amiga de la version ST. Pour le reste, c'est du pareil au même, avec cependant de meilleurs effets sonores, mais une musique insupportable, qu'on peut heureusement couper avant de devenir fou.

PC

□ Malgré l'affichage en mode EGA, la version PC de *Savage* ne rivalise pas, visuellement parlant, avec ses contreparties Atari ST et Amiga. Côté musique, ce n'est pas tellement mieux que sur Spectrum. En termes de gameplay, c'est aussi difficile que les versions 8-bits d'origine.



BRUTY ET PERRY

D'autres titres du même duo de développeurs

TRANTOR : THE LAST STORMTROOPER

□ Avant de travailler ensemble, même s'ils échangeaient déjà des idées, Nick Bruty a conçu ce run-and-gun frénétique sur Spectrum et David Perry l'a adapté sur Amstrad (mais les graphismes sont aussi de Nick sur ce support). *Trantor* est aussi célèbre pour son lance-flammes que pour sa difficulté des plus relevées.



DAN DARE 3

□ Après *Savage*, Nick et David ont signé ce troisième épisode de *Dan Dare*, qui à l'origine s'appelait *Crazy Jet Racer* avant que la licence *Dan Dare* ne soit collée dessus. Pour passer d'un tableau à l'autre, il faut emprunter des téléporteurs et slalomer entre les obstacles qui polluent les trous de ver. Pas de répit!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

□ Nick et David ont préféré adapter le jeu NES plutôt que de le convertir directement sur Amstrad et Spectrum. Les niveaux sont plus confinés et une attaque-toupie, qui modifie grandement les déplacements et les combats, a été rajoutée.



PAPERBOY 2

□ Encore une conversion, cette fois basée non pas sur un jeu d'arcade, mais sur un titre console. Les niveaux très colorés de la version Spectrum forcent le respect, tout comme la vitesse de jeu et les jolis sprites du portage Amstrad.



SMASH TV

□ Vu le nombre et la taille des protagonistes de la borne d'arcade, il n'est guère étonnant qu'il ait fallu faire des compromis sur CPC et Spectrum. Malgré tout, on retrouve l'esprit et le rythme soutenu de l'original dans ce portage qui tire au mieux parti des capacités graphiques de chaque machine.



» [Amstrad CPC] On peut passer outre certains boss du donjon de *Savage*, mais il faudra alors faire une croix sur des power-ups bien utiles...





» [Amstrad CPC] Peu après le début de la partie, un boss lanceur d'éclairs vient casser l'ambiance...



“Tous les deux, on adorait 3D Deathchase. Ça nous étonnait que personne n'ait pris le relais, et on a voulu en faire notre propre version”

Nick Bruty

labyrinthe où l'on dirige l'aigle géant de *Savage*, lui-même absent de ce stage final. “Vous savez quoi? J'aurais dû dessiner *Savage* sur le dos de l'aigle, c'aurait été mieux”, nous confesse Nick. “Je ne l'ai pas fait sur le moment, parce que j'avais envie d'animer un tout autre personnage. Et puis, on voulait ajouter une nouvelle dimension. C'était le dernier niveau et on voulait que le joueur puisse se déplacer sur tous l'écran, et que l'aigle puisse tirer dans toutes les directions.”

Comme dans le premier niveau, des chaudrons magiques sont placés ci et là pour remplir la barre d'énergie du joueur. “C'était nouveau, pour nous, les barres d'énergie”, nous raconte Nick. “Mais c'était une évolution naturelle, vu que le troisième niveau était lui-même une évolution du premier. Généralement, on était ouverts aux nouvelles idées. Ce n'était pas un choix conscient, c'est juste que ça facilitait la progression et l'exploration. On ne passait pas trop de temps à préparer le game design, à faire des plans, etc.”

C'est peut-être pourquoi le labyrinthe du troisième chapitre de *Savage* est plein d'obstacles mortels et autres d'ennemis qui

tuent en un coup, mais doivent être touchés plusieurs fois pour être vaincus. Nick assume pleinement cette difficulté, la comparant à celle des deux précédentes parties : “On adorait remplir l'écran, et dans ce stage, le joueur avait plus de latitude que dans le premier, donc il ne fallait pas lui laisser l'occasion de souffler. C'est vrai, c'est encombré, mais pour la bonne cause. Les déplacements de l'aigle, même si la gravité est prise en compte, c'est gauche-droite-haut-bas. Si je pouvais aujourd'hui le refaire, je soignerais un peu plus le système de vol et je donnerais plus de place à l'aigle pour manœuvrer, mais je pense que telle quelle, l'action de la troisième partie est en phase avec le reste du jeu.”

Chose rare, le duo travaille parallèlement sur les versions Amstrad et Spectrum du jeu : “C'était intéressant, de faire les deux en même temps”, nous raconte Nick. “Les graphismes étaient d'abord faits sur Spectrum, mais Dave programait en même temps le code pour les deux machines. Donc la version Amstrad était prête, je n'avais plus qu'à faire

les graphismes. Je crois que si on avait attendu d'avoir terminé la version Spectrum pour nous atteler au portage Amstrad, on aurait passé moins de temps dessus. Dave avait fait du si bon boulot sur la version Amstrad de *Trantor* qu'on voulait que celle de *Savage* soit aussi soignée.”

Si les critiques sont plutôt bonnes, les ventes de *Savage* sont en revanche un peu décevantes. “Je détestais la campagne publicitaire qu'ils ont faite, pour le jeu, ces publicités papier avec le gamin chétif qui se transforme en *Savage*. Je crois qu'ils auraient dû se concentrer sur le jeu proprement dit. On avait ce jeu très coloré à la Conan sous stéroïdes, et on a fini avec cette pub pourrie en noir et blanc. Franchement, j'étais dégoûté.”

Si Nick a de mauvais souvenirs de la publicité de *Savage*, il en garde de bons sur le développement du jeu et reste fier de ce que Dave Perry et lui ont fait : “Globalement, on s'est bien amusés. On était bien sûr déçus que les ventes n'aient pas été à la hauteur des attentes, mais on était fiers de notre jeu”, conclut-il. “C'était beau, le frame-rate était bon, c'était coloré. C'était une belle progression.” ★



DES MÊMES DEVS'

TRANTOR : THE LAST STORMTROOPER

(CI-DESSUS)

SUPPORTS :

ZX SPECTRUM, AMSTRAD CPC, DIVERS

ANNÉE : 1987

ALADDIN

SUPPORT : MEGA DRIVE

ANNÉE : 1993

EARTHWORM JIM

SUPPORTS : MEGA DRIVE, DIVERS

ANNÉE : 1994

LES Des jeux qui ne sont jamais sortis des salles d'arcade IRREDUCTIBLES



QUIZ & DRAGONS : CAPCOM QUIZ GAME

DÉVELOPPEUR : CAPCOM ANNÉE : 1992 GENRE : QUIZ

□ Mélanger des questions de culture générale et un jeu de plateau façon *Donjons et Dragons*, le tout sur une borne d'arcade, voilà une étrange idée qui, curieusement, fonctionne plutôt bien. Passons vite sur le scénario : le despotique Gordian a volé la graine de l'arbre de la Connaissance du Royaume de Capconia, que 4 héros se doivent de récupérer. Le guerrier (qui ressemble à Ax Battler de *Golden Axe*) regagne de la vitalité bien plus vite que les autres. Le ninja peut parfois occasionner des dégâts doubles. Le mage utilise sa magie pour laisser de temps à autre le joueur choisir une catégorie spécifique de questions, et l'Amazone peut écarter une ou deux des réponses affichées (c'est sans doute le plus utile des quatre pouvoirs).

Chaque niveau se déroule sur un plateau de jeu où l'on progresse du nombre de cases indiqué par un dé. Certaines cases sont des auberges où l'on peut se reposer, mais des ennemis vous attendent sur les autres, de l'elfe qui vous donnera un objet utile si vous le battez à des monstres plus dangereux, dont de féroces dragons. Le principe des combats est simple : on vous pose une question et vous devez choisir entre 4 réponses. Si vous tombez juste, vous faites perdre de la vie à votre ennemi. Si vous vous plantez, c'est vous qui morfelez. Les catégories de questions sont assez nombreuses et les visuels statiques sont assez jolis, mais on devine facilement pourquoi *Quiz & Dragons* n'a pas été porté sur console à l'époque.

□ On vous recommande de jouer à deux, pour augmenter vos chances de gagner. N'oubliez cependant pas que le premier à répondre correctement rafle toute la mise.



□ Vous disposez d'un temps limité pour répondre à chaque question. Plus vous répondez vite, plus vous gagnez de points, donc ne lambinez pas -, mais pas de précipitation non plus !



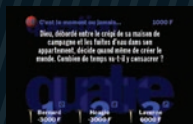
□ En battant l'elfe, vous remporterez un objet utile pour le combat suivant, de la simple potion de merde qui ne redonne qu'une barre de vie au beaucoup plus enviable Anneau de la Connaissance, qui fait clignoter la bonne réponse.

□ Les dragons sont très, très puissants. Contrairement aux autres ennemis, on ne peut pas les éviter, quel que soit le résultat du dé au début du tour.

ALTERNATIVE CONVERTIE

YOU DON'T KNOW JACK 1995

□ Presque tous les jeux de quiz d'arcade que l'on connaît n'ont été convertis qu'au Japon, aussi ne pouvons-nous pas vous les conseiller si vous ne maîtrisez pas la langue. Par contre, bien que ça ne soit pas un portage de l'arcade, on ne peut que vous encourager à vous frotter à *You don't Know Jack*, qui reste encore à notre sens le plus drôle et irrévérencieux des quiz informatiques. On est un peu hors sujet, mais qu'importe !



1944 : THE LOOPMASTER

DÉVELOPPEUR : 8ING/RAIZING ANNÉE : 2000 GENRE : SHOOT-'EM-UP

Contrairement aux autres volets de la série, *1944* a été développé par les spécialistes du shoot-'em-up de 8ing/Raizing. Si cet opus reste très proche de ses prédécesseurs, il est un poil plus spectaculaire, avec quelques boss excellents et des explosions grandiloquentes.

Pour le reste, c'est comme d'habitude, avec un avion de la Seconde Guerre mondiale qui doit descendre un maximum

d'ennemis, comme le faisait le *Loop Master* de 1942. Un bouton de charge permet d'être invincible un bref instant et on peut appeler des alliés à la rescousse pour augmenter sa puissance de frappe – au prix d'une plus grande vulnérabilité. On a aussi accès à l'habituelle *smart bomb*, qui prend ici la forme d'une pluie de missiles Tomahawk. La principale différence entre *1944* et les autres opus, c'est son affichage au format paysage, même si le scrolling reste vertical. On a plus de place pour manœuvrer, mais ça permet surtout à 8ing/Raizing d'intégrer des boss vraiment spectaculaires. C'est le dernier volet de la série en arcade, étant donné que *1942 : Joint Strike* est sorti sur Xbox 360 et PS3.



» [Arcade] Il y a des tas de boss, dans *1944*. Si vous êtes trop lent, ils finiront par s'en aller.

ALTERNATIVE CONVERTIE

1942

1984

Les shoot-'em-ups étaient très populaires dans les années 80, et donc souvent convertis sur tout un tas de supports. *1942* ne fait pas exception et a été porté, entre autres, sur Amstrad, C64, MSX et Game Boy. La version d'arcade originelle est également sortie sur la Console Virtuelle de la Wii.



ALTERNATIVE CONVERTIE

DUNGEONS & DRAGONS : SHADOW OVER MYSTARA

1996

Capcom a attendu moins longtemps pour convertir ce jeu d'arcade (et son prédécesseur de 1993, *Tower Of Doom*) sur la Saturn. Un portage très correct, un peu gâché par des chargements assez longs.



BATTLE CIRCUIT

DÉVELOPPEUR : CAPCOM ANNÉE : 1997 GENRE : BEAT-'EM ALL

Vu la prolifération de titres Capcom sur Saturn et PlayStation, il est surprenant que *Battle Circuit* n'ait pas eu droit au moindre portage et ne soit sorti pour la première fois des salles d'arcade que l'an dernier, dans le *Capcom Beat 'Em Up Bundle* (PC, Xbox One, PS4 et Switch). *Battle Circuit* est non seulement le dernier beat-'em all d'arcade en scrolling de Capcom, mais aussi le plus étrange de tous. Jouable jusqu'à quatre, le jeu met en scène des chasseurs de primes bizarres, dont une sorte d'autruche intelligente, une plante carnivore bipède extraterrestre et un félin humanoïde, mannequin de mode à mi-temps.

Chaque personnage dispose bien sûr de ses propres coups spéciaux, qui peuvent être d'ailleurs upgradés en cours de partie.



» [Arcade] C'est pas tous les jours qu'on croise une autruche intelligente et un sosie d'Elvis en arcade.

Si les niveaux ne sont pas aussi inventifs que les protagonistes qui les peuplent, ils sont régulièrement pimentés par des rounds-bonus amusants et par les boss ridicules à retrouver à la fin de chaque stage.

Les mécaniques de combat étonnamment riches et les animations superbes du jeu tiennent toujours bien la route aujourd'hui, et c'est dommage qu'il ait fallu si longtemps pour le retrouver ailleurs qu'en arcade.

DÉPASSE PAS LES BORNES

AVENGERS

DÉVELOPPEUR : CAPCOM ANNÉE : 1987 GENRE : BEAT-'EM ALL

Cette curiosité, qui n'a strictement aucun rapport avec les super-héros Marvel, reprend la vue du dessus de *Commando* et les mécaniques de combat de *Kung Fu Master*, mais ça n'en est pas pour autant une réussite.

Des jeunes filles ont été kidnappées et planquées dans les pires coupe-gorge de la ville, et vous devez les retrouver – sans oublier de castagner tous ceux qui se dressent sur votre route. Comme dans *Kung Fu Master*, les ennemis attaquent souvent en masse et adorent vous faire des câlins qui consomment votre barre de

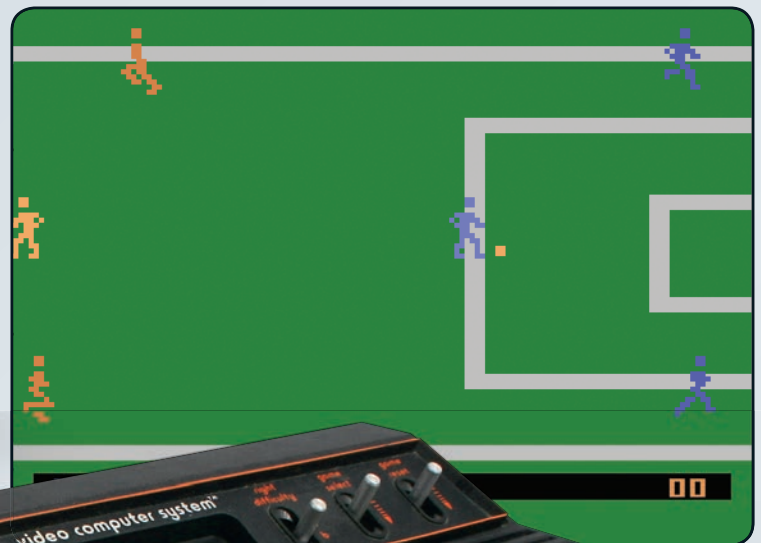
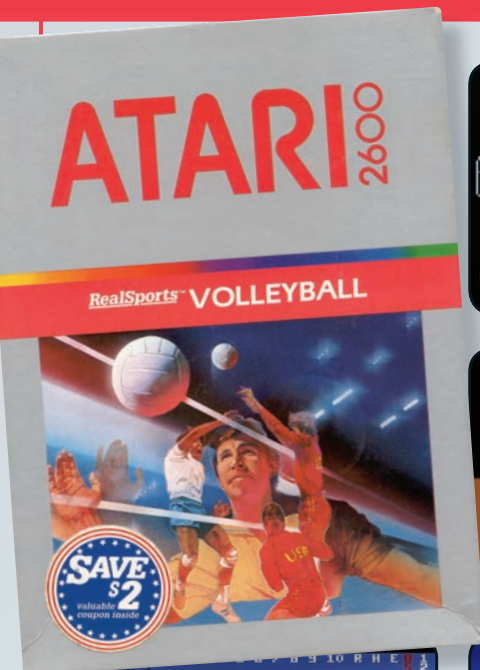
vie au moindre contact. Envoyez-les valdinguer avec un coup de pied bien placé, à moins que vous ne préfériez le bon vieux coup de poing, plus difficile à placer, mais qui rapporte davantage de points.

On peut récupérer des power-ups en démolissant des poubelles et des caisses, mais on s'ennuie vite à cause de combats répétitifs et d'une détection des collisions assez lamentable. Pas étonnant, de ce fait, que personne ne se soit fatigué à convertir *Avengers* sur support domestique.



IL ÉTAIT UNE FOIS

Real



Sports

LA QUALITÉ DE SES JEUX DE SPORT ÉTAIT
UN GROS ARGUMENT DE VENTE DE L'INTELLIVISION,
FACE À SA GRANDE CONCURRENTE L'ATARI 2600.
MAIS LA GAMME REALSPORTS
A REMIS LA BALLE AU CENTRE...

La toute première guerre des consoles a été déclarée en 1979, quand l'Intellivision de Mattel est montée à l'assaut de la domination de l'Atari 2600. Ce bras de fer est peut-être moins resté dans les mémoires que celui entre la Mega Drive et la SNES ou de l'Atari contre l'Amiga, mais il n'en était pas pour autant moins violent. Il y a eu un gagnant et un perdant indiscutable, et croyez-le ou non, mais les jeux de sport étaient en première ligne pendant la bataille. Les premiers jeux de sport de celle qu'on appelait encore Atari VCS étaient des titres simplistes qui ne ressemblaient guère aux sports qu'ils étaient censés reproduire. *Homerun*, *Football*, *Pelé Soccer* et autres *Golf* s'étaient bien vendus, mais restaient très éloignés de la réalité. Les dirigeants de Mattel en étaient bien conscients, et ils ont pensé que le petit surplus de puissance de leur machine permettrait de procurer ces expériences



» [Atari 2600] Les vétérans d'Atari se sont bien moqués de *Football* et on comprend très facilement pourquoi... Jolie pose.



» Bob Polaro, l'auteur de *RealSports Volleyball*.

sportives crédibles que le public attendait. C'est pourquoi ils ont créé le sous-label *Sports Network* et par la même occasion donné naissance à la première franchise sportive de l'histoire du jeu vidéo. Ils ne se sont pas contentés de produire des jeux de sport plus réalistes, ils y ont aussi greffé des licences pour leur donner encore plus de légitimité : *NASL Soccer* (sous licence de la *North American Soccer League* [Ligue nationale de football nord-américain]), *NBA Basketball*, *Major League Baseball*, *US Team Skiing*, *NHL Hockey*, etc.

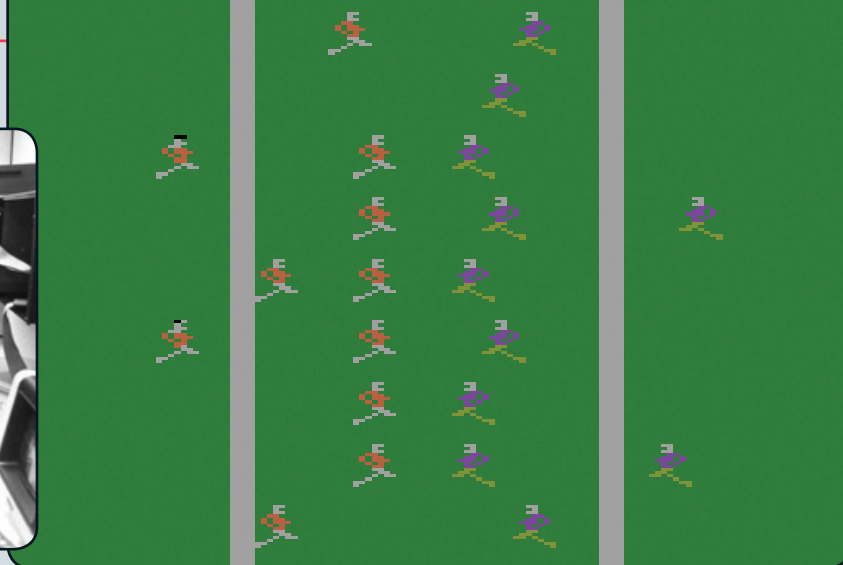
Keith Robinson, ex-président d'Intellivision et leader des célèbres *Blue Sky Rangers*, qui nous a hélas quittés en 2017, nous en avait déjà parlé : "Sans le moindre doute, ce sont ces jeux qui ont fait vendre notre console", nous disait-il. "Nos pubs télévisées ridiculisaient la 2600. C'était une bonne campagne marketing qui a imposé l'Intellivision comme support des vrais jeux de sport."

Ces publicités déterminantes pour





» Jim Huether présente fièrement sa version Atari 5200 de *RealSports Football* à Steven Spielberg et aux dirigeants d'Atari.



» [Atari 2600] La maquette de *RealSports Football* pour la 2600 affichait plus de sprites que la machine n'en était vraiment capable.

Où qu'on joue à quoi ?

Les disciplines disponibles sur les différents supports

Jeu	Atari 2600	Atari 5200	Atari 8-bits	Atari 7800
Baseball	Oui	Oui	Oui	Oui
Foot américain	Oui	Oui	Oui	Non
Tennis	Oui	Oui	Oui	Non
Volleyball	Oui	Non	Non	Non
Football	Oui	Oui	Oui	Non
Basketball	Oui	Oui	Oui	Non
Boxe	Oui	Non	Non	Non

Oui = Jamais mis en vente, mais un prototype avancé est apparu plus tard

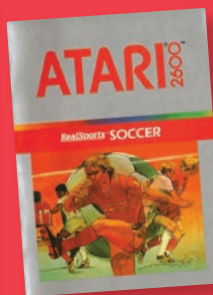
► Mattel mettent en scène George Plimpton, auteur, acteur, journaliste, sportif amateur éclairé et, surtout, commentateur sportif respecté et sommité de l'époque pour tout ce qui touche au sport.

Dans ces spots publicitaires, George compare point par point les jeux Intellivision et les titres Atari 2600, louant la supériorité des jeux de Mattel, images à l'appui. La campagne publicitaire agressive de Mattel est partout et Atari se retrouve dans les cordes, pour la première fois de son histoire. Il lui faut réagir. Lors d'une réunion au sommet, il est décidé de lancer une toute nouvelle gamme de jeux de sport qui remplaceront les précédents, retirés du marché. Le lancement de cette gamme RealSports est planifié pour 1982 sur VCS (qui s'appelle désormais l'Atari 2600), sur sa nouvelle compagne d'écure, la 5200 SuperSystem et sur les microordinateurs Atari 8-bits.

Les trois premiers titres de cette gamme seront des jeux de baseball, de football américain et de volleyball. Ce dernier est particulièrement intéressant, puisque c'est non seulement un sport qu'Atari n'a pas encore couvert, mais qui n'existe pas non plus sur Intellivision. Son développement est confié

Atari 2600 vs. Intellivision

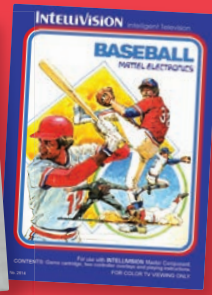
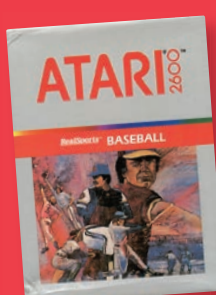
Match au sommet entre les deux consoles 8-bits



RealSports Soccer vs. NASL Soccer

□ Aucun des deux jeux n'a le bon nombre de joueurs (trois d'un côté, cinq de l'autre), mais la version 2600 n'a même pas de gardiens de but – quelle blague ! Donc par défaut, le point revient à l'Intellivision.

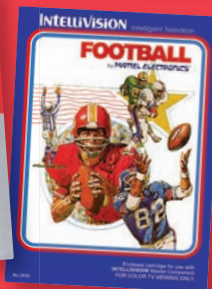
0 - 1



RealSports Baseball vs. Major League Baseball

□ L'Intellivision ramasse directement la mise avec sa licence officielle et ses commentaires *in-game* via l'extension *Intellivoice*. Mais surtout, ses graphismes humilient les sprites ridicules du jeu *RealSports* de la 2600.

0 - 2



RealSports Football vs. NFL Football

□ C'est serré, ici ! Les deux jeux se ressemblent beaucoup, tout comme leur gameplay, alors ça se joue sur des détails. La 2600 gagne grâce à de meilleurs sons et à des commandes plus précises.

1 - 2

à Bob Polaro, qui a précédemment signé le portage à succès de *Defender* sur Atari 2600. Bob avait déjà travaillé plus tôt sur un projet de jeu de volleyball pour l'Atari 2600 et se souvient comment ce dernier a été ressuscité : "*RealSports Volleyball* est mon deuxième titre sur 2600, après le portage de *Stunt Cycle*, qui n'est jamais sorti. Au départ, ça s'appelait juste *Volleyball*, et j'avais bien avancé, avec deux personnages simples qui se renvoyaient une balle. Mais les dirigeants n'ont pas aimé, et on m'a demandé de laisser tomber pour transformer le jeu d'arcade *Stunt Cycle* en titre sous licence de *Shérif, fais-moi peur...* qui a aussi été annulé ! Puis il y a eu le projet *RealSports*, et on m'a demandé de ressortir mon *Volleyball* des cartons. Ils voulaient que je l'améliore, avec des décors plus colorés, de meilleures animations et un gameplay plus réaliste. Ils n'ont vraiment pas aimé la balle carrée du jeu, surtout quand je leur ai dit que je ne pouvais rien y faire !"

RealSports *Football* est largement au-dessus du précédent jeu de foot américain de la 2600 – et très proche de son concurrent chez Mattel. C'est Rob Zdybel qui s'en est occupé, et ce dernier a une anecdote assez amusante à partager avec nous sur le sujet : "On m'avait demandé de faire une maquette, un faux écran de jeu de football américain, censé être en cours de développement sur 2600", nous raconte-t-il. "Ils voulaient 22 joueurs à l'écran, ce qui était strictement impossible si l'on voulait les animer, mais là, c'était juste un écran fixe. Je l'ai dit à ma supérieure, mais quand elle l'a expliqué à la hiérarchie, ils lui ont dit qu'ils adoraient et que c'était ce qu'ils voulaient ! J'ai pris une bonne leçon, cette fois-là."

Rob doit donc concevoir quelque chose

qui s'en rapproche, mais qui tourne vraiment. "J'essayais juste de faire mieux que le précédent titre de football américain d'Atari, qu'on appelait en interne le 'foot des grenouilles volantes', parce que les joueurs ressemblaient à des batraciens écrasés. Oui, c'était moche à ce point. Pas difficile de faire mieux !"

Les versions 5200 et Atari 8-bits sont confiées à Jim Huether, auteur de *Warlords*. "Ça m'a presque pris un an", se souvient Jim. "C'était mon premier vrai jeu sur 5200, et celui que j'avais toujours rêvé de faire, depuis que j'étais entré chez Atari. "J'ai tout fait moi-même, du design à la programmation, en passant par les animations, les sons et même le brouillon du manuel ! Le jeu utilise l'intelligence artificielle, et tous les joueurs sur le terrain se voient confier un rôle en début de partie. Au fur et à mesure que le match avance, ils changent de rôle au besoin, comme dans une vraie rencontre. L'équipe de football américain de Stanford avait craqué sur ce jeu, et j'y ai joué un quart d'heure avec Steven Spielberg, quand il est passé nous rendre visite. C'était très cool !"

Mais c'est *RealSports Baseball* qui a le plus fait parler de lui, davantage pour son excellente version 5200 que son lamentable pendant 2600. Son auteur, Keithen Hayenga, est un nouveau venu chez Atari, qui signera plus tard le portage 5200 de *Tempest* (jamais sorti). Au début, il n'était même pas assigné à ce projet : "Je devais à l'origine faire un jeu de guerre du nom de *Fox Fire*, que presque tout le monde avait refusé, en interne", nous explique-t-il. "C'était le titre d'un film sur la guerre, avec un côté *Roméo et Juliette*, et le jeu (et mon nom) devait être mentionné dans le film, en placement de produit. Mais ni le jeu, ni le film n'ont jamais été terminés. Jim Andreason avait commencé à travailler sur la version 5200 de

RealSports Baseball, mais il avait directement enchaîné dessus après avoir terminé *RealSports Football*, et il avait vraiment besoin de faire une pause, alors on m'a demandé de finir le jeu. En fait, j'ai préféré tout recommencer à zéro. Vers la fin, Jim est revenu pour m'aider à finir le jeu et à peaufiner le gameplay."

Comme son équivalent sur Intellivision, *RealSports Baseball* est au premier plan de la campagne publicitaire pour vendre la console. Atari paraît d'ailleurs tellement sûr de ce produit que sa version Atari 8-bits – qui partageait quasiment le même code, puisque les deux machines s'appuyaient sur pratiquement le même matériel –, a été annulée. Il en ira de même pour la version Atari 8-bits de *RealSports Soccer*, pour les mêmes raisons.

RealSports Soccer faisait partie de la deuxième vague de titres sortis en 1983. La version 2600 a été programmée par Michael Sierchio, qui a aussi travaillé avec Robert Zdybel sur le jeu *Pigs in Space* [Les Cochons dans l'Espace], sous licence du *Muppet Show*. L'édition 5200 est quant à elle signée



» [Atari 2600] La version 2600 de *RealSports Baseball* est ressortie plus tard sous un autre nom : *Super Baseball*.

Et la victoire revient à... l'Atari 2600

Malgré un bon départ et une avance non négligeable, l'Intellivision a perdu du terrain, battue par la nouvelle génération de jeux de sport Atari 2600 plus réalistes.



RealSports Tennis vs. Tennis

□ L'Atari 2600 égalise ici avec style, grâce à un *RealSports Tennis* bien meilleur sur tous les points. Comparativement, le jeu Intellivision (jouable uniquement à deux) fait primitif, à côté. Il faut dire que c'est le moins réussi des jeux de sport sur la console de Mattel

2 - 2



RealSports Boxing vs. Boxing

□ Ça se joue au finish, et même carrément au K.O. technique ! *Boxing* est le dernier titre de la gamme *RealSports* sur Atari 2600, et présente les meilleurs sons et graphismes jamais vus dans un jeu de sport sur ce support. Y'a pas photo.

3 - 2

Va y'avoir du sport !

D'autres grandes franchises sportives



LES "SIMULATORS"

Des tas de studios ont fait des quelque chose-simulators, mais Codemasters fait partie des pionniers, avec des titres de très belle facture comme *BMX Simulator*, *Pro Tennis Simulator*, *ATV Simulator*, *Pro Boxing Simulator* et autres *Soccer Simulator* qui ont fait la réputation de la société dans ce créneau.

ACTUA SPORTS

L'arrivée de la 3D polygonale, au milieu des années 90, a accentué le réalisme des jeux de sport. Gremlin Interactive est un des premiers à se lancer avec sa série des *Actua Sports* : *Actua Soccer*, *Actua Golf*, *Actua Pool*, *Actua Tennis*, etc. Comme beaucoup de jeux en 3D, la plupart a assez mal vieilli.



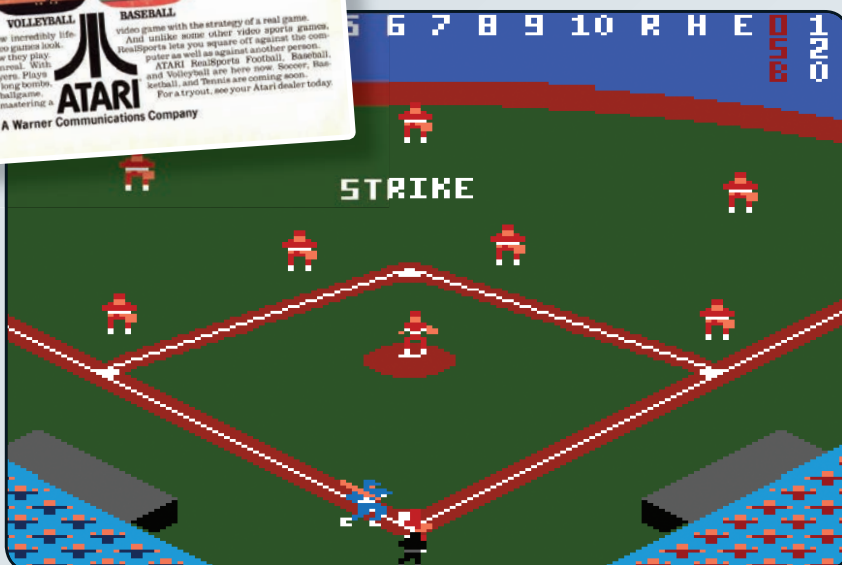
THE GAMES

La gamme des jeux de sport d'Epyx bénéficiait aussi d'une belle cote de popularité. *Summer Games*, *Winter Games*, *World Games* et *California Games* sont ainsi sortis sur de nombreux supports et restent aujourd'hui encore d'excellents jeux de sport multijoueur. Surtout *California Games*.



» [Atari 7800] *RealSports Baseball* est le seul titre de la gamme qui soit sorti sur la 7800 ProSystem. Ceci dit, c'est pas terrible.

John Seghers, qui a aussi fait *Gremlins* sur 5200 et Atari 8-bits. Et histoire d'ajouter à la confusion, *RealSports Soccer* a été rebaptisé *RealSports Football* pour les territoires PAL, où il est ressorti plus tard en boîtier rouge sous le titre de *Soccer*. Aucune version ne fut particulièrement bien accueillie. Il faut dire que ça n'était pas terrible non plus. C'est tout l'inverse pour *RealSports Tennis*, dont la version 2600 est sans doute le fleuron de la gamme, avec des sprites multicolores et un tableau des scores où l'on peut renseigner ses initiales (une première, sur Atari 2600). Aussi réussi qu'était le seul autre jeu de tennis sorti auparavant sur 2600, édité par Activision, ce nouveau titre est un cran au-dessus. Malheureusement, on ne sait pas qui l'a programmé. Les versions 5200 et Atari 8-bits, correctes, mais moins impressionnantes techniquement, ont quant à elles été conçues



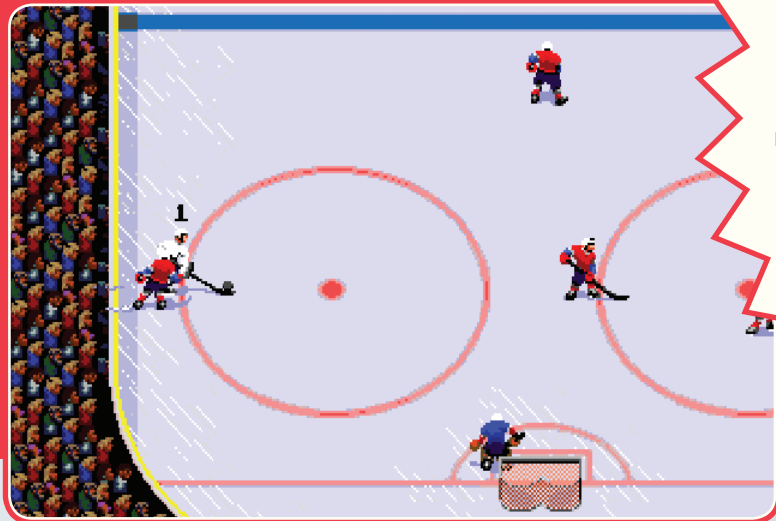
» [Atari 2600] *Title Match Pro Wrestling* sur Atari 2600 est en réalité un hack de *RealSports Boxing* du même programmeur, Alex DeMeo.

par W. Sean Hennessy. "Mon ancien chef chez Sega, George Kiss, savait que j'étais un grand fan de tennis, et il m'a appelé un jour pour me proposer de faire un jeu pour leur nouvelle console", se souvient l'intéressé. "Je devais d'abord faire la version 5200, puis convertir le jeu pour l'Atari 800. Je me suis bien amusé et mon jeu a été bien apprécié. Ensuite, ils m'ont laissé choisir mes projets. Un sacré luxe, pour un petit nouveau !"

À l'aube du krach du jeu vidéo nord-américain, et suite à des dissensions internes, aucun nouveau titre *RealSports* n'est produit sous la direction de Warner Brothers, malgré le fait que certaines disciplines très populaires, comme le hockey sur glace, le golf ou le catch, n'aient pas encore été couvertes. Mais quand les Tramiel prennent les commandes d'Atari Corporation, la gamme est ressuscitée pour deux nouveaux titres. Le premier, c'est *RealSports Boxing*, sorti en 1987 sur Atari 2600 et programmé par Alex DeMeo, qui réutilisera plus tard une grosse partie du code pour son *Title Match Pro Wrestling* chez Absolute Entertainment. *RealSports Boxing* est plutôt impressionnant,

TV SPORTS

□ Surtout connue des joueurs Amiga, cette gamme rassemble des titres Cinemaware qui ont bien marché à l'ère 16-bits, en partie grâce à leur habillage très télévisuel (d'où le nom), avec tableaux des scores, statistiques, commentaires et séquences cinématiques. Une recette qu'EA reprendra quelques années plus tard, avec le succès qu'on lui connaît.



Des sports pas si réalistes...

Quand on regarde la liste des jeux de la gamme *RealSports*, on est frappé par l'absence du basketball, pourtant un des sports les plus populaires aux États-Unis, et donc potentiellement très lucratif (comme le prouveront plus tard des *NBA Jam*, *One-on-One* et autres *Double Dribble*). Atari a en fait annoncé un *RealSports Basketball* sur Atari 2600, Atari 5200 et Atari 8-bits, mais aucune version du jeu n'est jamais sortie. Des rumeurs laissent entendre que la direction d'Atari n'était pas satisfaite du résultat et a préféré ne pas le sortir, vu qu'il n'avait rien à offrir de plus que la concurrence ou que ses propres précédents jeux de basket.

En réalité, il y a eu deux tentatives sur Atari 8-bits et Atari 5200, la première n'étant rien d'autre qu'une version mise à jour du jeu *Basketball* d'Atari de 1979. C'est le frère du programmeur Ken Bass qui les a rendues publiques, et des cartouches ont été produites, aussi bien pour la version Atari 8-bits/5200 que pour le jeu 2600 annulé, histoire que tout le monde puisse juger sur pièces. Et en effet, très honnêtement, *RealSports Basketball* aurait eu besoin de bien des améliorations pour rivaliser avec les autres jeux de sport sortis en 1983...

“IL NE NOUS FALLAIT
QUE TROIS OU QUATRE
MOIS POUR FAIRE UN JEU,
GRÂCE À DES ROUTINES
ET DES OUTILS QUI NOUS
ÉPARGNAIENT PAS MAL
DE BOULOT”

Alex DeMeo

sur 2600, et pousse vraiment la machine dans ses ultimes retranchements, aussi bien du côté des graphismes que de l'audio. Le jeu est d'ailleurs particulièrement mis en avant pour la promotion de la console 2600 Jr. Alex se souvient combien il était plus simple de produire des jeux pour cette machine, à ce moment : “Au début, il fallait compter six mois pour programmer un jeu 2600, généralement conçu par un seul et unique programmeur”, nous explique-t-il. “Plus tard, il ne nous fallait plus que trois ou quatre mois pour faire un jeu, grâce à des routines et des outils qui avaient été développés pour nous épargner pas mal de boulot. En plus, le travail était généralement partagé entre plusieurs personnes, avec des graphistes, des musiciens, etc.”

Le dernier titre de la gamme est le portage de *RealSports Baseball* sur Atari 7800, sorti seulement en 1988 – et pourtant très largement inférieur à l'original sur Atari 5200. Méchamment buggée et souffrant d'un gameplay très limité, cette version est aussi moins réussie graphiquement et du côté de l'audio. Carton plein ! Dommage que la gamme *RealSports* s'achève sur cette note amère que les fans de la 7800, qui de plus est mal lotie



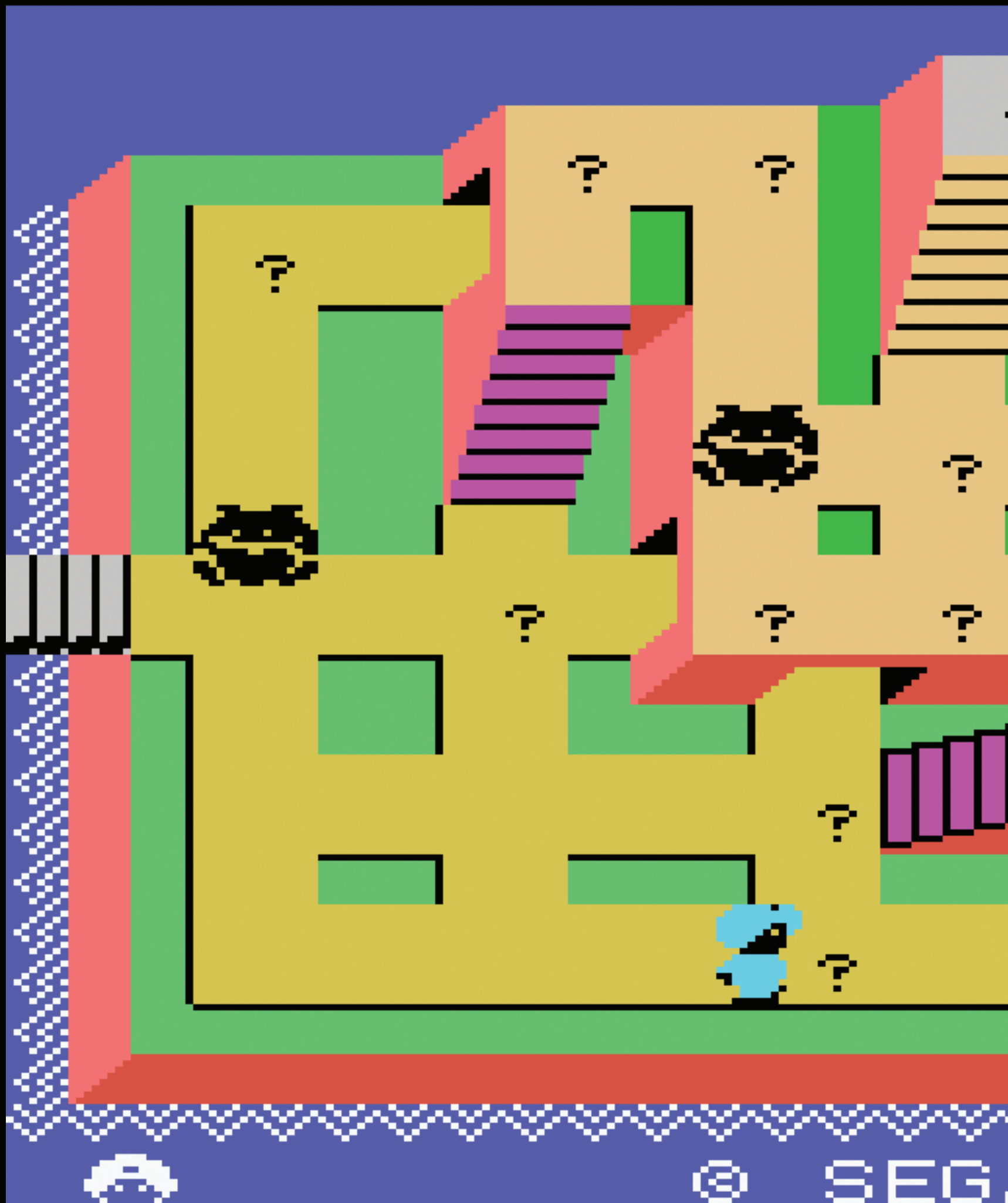
» [Atari 2600] *RealSports Basketball* n'a jamais été mis en vente, mais des ROM sont apparues sur Internet...

en jeux de sports, tentent encore d'oublier.

Malgré cette triste conclusion, la série des *RealSports* a laissé généralement de bons souvenirs aux joueurs, et a surtout marqué une véritable évolution des jeux de sport – certains considèrent encore aujourd'hui que la version 5200 de *RealSports Baseball* est un des meilleurs jeux vidéo de baseball de l'univers connu. On n'ira pas jusque-là, sans pour autant dénigrer ses qualités, d'autant que nous conseillons plutôt de jouer à son adaptation sur Atari 8-bits, pour ne pas avoir à subir ces saletés de joysticks 5200 sans recentrage automatique ! ★



» [Atari 8-bits] Étonnamment, il y a peu de titres de tennis sur Atari 8-bits, aussi celui de la gamme *RealSports* est-il bienvenu, même si les joueurs jouent pieds nus.





Sindbad Mystery

BABOUCHE DE LÀ

RÉTROVIRUS



» SG-1000 » 1983 » SEGA

Sindbad Mystery est un de ces titres sans prétention qui ne payent pas de mine et ressemblent à tant d'autres, et qui pourtant réussissent à tirer leur épingle du jeu. On y dirige un petit personnage en quête des fragments d'une carte qui indique l'emplacement du trésor du dernier stage. Avec ses niveaux à embranchements et à étages, ses monstres à écraser avec des rochers ou à piéger dans des trous et quelques stages différents, *Sindbad Mystery* réussit à éviter la répétitivité dont souffrent la plupart des jeux du même genre.

La SG-1000 étant aujourd'hui plutôt chère, d'autant plus quand on cherche un modèle PAL ou un modèle japonais modifié en RVB, mieux vaut essayer d'y jouer sur une Master System japonaise, rétrocompatible. Sinon, vous pouvez aussi vous rabattre sur la version incluse dans la compilation *Sega Ages Memorial Selection Vol 2...* *



MAP



BONUS

4800

RD. 2

Le Guide Ultime de

WEC Le Mans

*U*ne voiture de course passe la ligne d'arrivée à toute vitesse, pour disparaître dans le soleil levant... L'image est gravée dans la mémoire de tous ceux qui ont connu les circuits de *Wec Le Mans*, le légendaire jeu de course d'arcade de Konami...





TOP 200000 TIME LAP 153.3
SCORE 86980 **13.2** SPEED 344 km/h



TOP 349820 TIME LAP 146.3
SCORE 349820 **66.3** SPEED 359 km/h



» [Arcade] L'arche publicitaire Dunlop apparaît dès le premier virage.



Pas simple, d'être un jeu de course d'arcade pendant la seconde moitié des années 80. Le *Road Blasters* d'Atari, le *Full Throttle* de Taito ou le *Final Lap* de Namco ne sont que quelques-unes des victimes d'*Out Run*, le jeu de Sega qui les a tous éclipsés, à l'époque... et que même Sega a longtemps échoué à surpasser !

Mais c'est sans doute *Wec Le Mans* de Konami qui a le plus souffert de la phénoménale popularité du bulldozer *Out Run*. Sorti fin 1986, quelques semaines après le jeu de Sega, le titre de Konami ne méritait pourtant pas d'être laissé sur le bord de la route. Techniquement superbe, tournant lui aussi sur deux processeurs 68000, *Wec Le Mans* reprend plus ou moins le tracé du circuit de la Sarthe auquel il doit son titre. Et lui aussi affiche des sprites en *scaling*, qui procurent une bonne sensation de vitesse. Enfin, lui aussi a droit à une belle cabine d'arcade assise, qui plonge d'autant mieux dans l'ambiance.

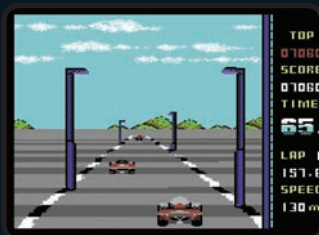
Si *Out Run* a occulté *Wec Le Mans*, c'est peut-être aussi parce que ce dernier ►

Weconversions

Les portages de *Wec Le Mans* sur les ordinateurs 8-bits de l'époque

COMMODORE 64

□ Même le plus transi des fans du C64 ne pourrait défendre cette cata. L'animation aurait plus sa place sur Atari 2600, mais ce n'est encore rien à côté des commandes molles qui font de chaque virage un pur cauchemar. La séquence de crash est assez bien rendue, ceci dit. Encore heureux, vu qu'on la voit souvent.



ZX SPECTRUM

□ Convertir *Wec* sur Spectrum avec un minimum de fidélité, ça semblait impossible, et pourtant l'équipe de Sentient Software y est parvenue, en s'appuyant sur le travail de Mike Lamb. La vitesse et l'effet de défilement sont excellents dans ce qui s'impose comme un des meilleurs jeux de course à checkpoints sur ce support.



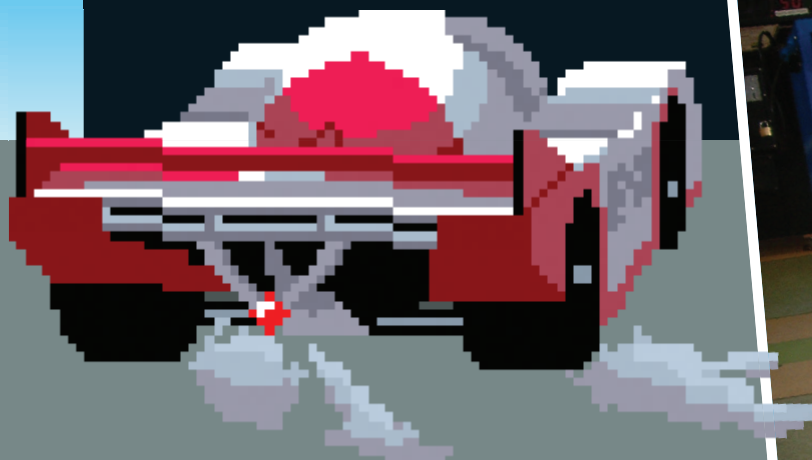
AMSTRAD CPC

□ Si l'on supporte les 4 couleurs du Mode 1, alors on a là un autre très bon portage du jeu. Si la palette est limitée, les visuels sont détaillés et la vitesse de jeu très décente. Le résultat est très proche de ce que l'on a sur Spectrum, avec un petit truc en plus : la spectaculaire séquence de crash, absente sur ZX.



MSX

□ Comme l'image ci-contre le suggère, c'est un portage direct de la version Spectrum, sans le moindre ajout. Ce n'est pas un mal, vu la qualité de son origine, mais c'est un peu plus lent et donc moins jouable que sur Spectrum. Préférez-lui les deux jeux *Le Mans* d'Electric Software.



Konami en roue libre

Les bons jeux de course ne manquent pas chez l'éditeur japonais...

KONAMI GT

ANNÉE : 1985

SUPPORT : ARCADE

□ Le premier jeu de course 3D de Konami préfigure *Wec*. On ne se bat pas contre la montre, mais on doit ramasser du carburant en route pour espérer atteindre la ligne d'arrivée. Amusant, mais un peu basique quand même.



F1 SPIRIT : 3D SPECIAL

ANNÉE : 1988

SUPPORT : MSX2+

□ Cette suite au jeu de course MSX1 vu de dessus passe en perspective 3D et propose plusieurs modes de jeu, plutôt axés 'simulation'. C'est un des rares titres conçus spécifiquement pour le hardware du MSX2+.



MIDNIGHT RUN

ANNÉE : 1996

SUPPORT : ARCADE

□ Vendu comme la suite du *Road Fighter* de 1984, c'est en fait la réponse de Konami au *Ridge Racer* de Namco. La principale différence, c'est la circulation qui encombre la route. Le jeu a été porté sur PlayStation l'année suivante.



GTI CLUB

ANNÉE : 1996

SUPPORT : ARCADE

□ *GTI Club*, c'est un peu la séquence de fin du film *Braquage à l'italienne* en version 'jeu vidéo'. Un très joli jeu de course avec plein d'embranchements, de raccourcis, et de virages à négocier au frein à main.



KONAMI KRAZY RACERS

ANNÉE : 2001

SUPPORT : GBA

□ Un challenger décent pour *Mario Kart : Super Circuit*, avec des personnages et des environnements tirés du riche catalogue de Konami. Un jeu de course divertissant, parfaitement adapté à ce support.



► lorgnait un peu trop vers la simulation. Ça reste un titre d'arcade, mais le fait qu'il s'inspire de la célèbre course d'endurance impliquait qu'il se devait d'offrir un minimum de réalisme.

Alors qu'*Out Run* proposait des routes à embranchement sillonnant les USA, *Wec* ne compte qu'un seul circuit qui imite vaguement les 13,6 km de celui du Mans. Il faut environ 2 minutes et demie pour boucler un des quatre tours de la course.

Malgré un temps de parcours assez réduit, le jeu évoque les 24 heures de la course avec un début de partie en pleine journée au premier tour, au crépuscule au deuxième, en pleine nuit sur le troisième, puis logiquement à l'aube sur le dernier, alors que le ciel se couvre et que les nuages s'amoncellent. Ces effets sont cependant purement cosmétiques et ne changent rien à la course.

Si l'on peut s'interroger sur l'intérêt de ce cycle jour-nuit, la difficulté du jeu, elle, ne fait pas débat : le circuit assez étroit complique les dépassements, surtout dans les virages, et il suffit de frotter contre un concurrent ou un objet au bord de la route pour être catapulté dans les airs. L'accident est certes spectaculaire, mais le temps perdu pendant le crash limite cruellement

les chances d'atteindre le checkpoint suivant. À la difficulté 'normale' par défaut, on peut se crasher une fois, voire deux, mais pas plus. Pour corser le tout, le nombre de concurrents en piste augmente progressivement entre chaque tour, jusqu'à pas moins de 50 adversaires au quatrième passage. Autant dire que les chances de passer la ligne d'arrivée sont minces. Translucides, même. Et bien sûr, il n'y a pas de *continue*...

On peut tout de même s'en sortir en persévérant, et exulter d'avoir largué le peloton, après avoir plus d'une fois

frôlé la catastrophe. Dans un sens, *Wec Le Mans* est un des premiers jeux à refléter la tension d'une course automobile où tout peut basculer au moindre moment.

Trois modèles d'arcade ont été distribués. La variante '*Big Spin*', basée sur le cockpit du prototype de Porsche que l'on pilote en jeu, simule des embardées, et la cabine tourne sur elle-même à 180 degrés quand on a un accident. Une machine impressionnante, qui peut tout de même ►

“Si l'on peut s'interroger sur l'intérêt du cycle jour-nuit, la difficulté du jeu, elle, ne fait pas débat”



» [Arcade] Le ciel se fait menaçant pendant le quatrième et dernier tour de circuit.

Questions dév'

John Mullins s'est occupé des portages de *Wec Le Mans* sur Spectrum et MSX



On croit savoir que vous avez rejoint le projet de conversion de *Wec Le Mans* en cours....

En effet. C'était un peu bizarre. À l'origine, Mike Lamb travaillait dessus en interne, avant d'être retiré du projet pour aller bosser sur une des grosses licences d'Ocean — je crois que c'était *Robocop*. On a demandé à mon studio, Sentient Software, de terminer le boulot sur les

versions Spectrum et MSX du jeu. Et c'est John O'Brien qui s'est occupé du portage Amstrad.

Ça n'a pas été trop difficile de prendre le relais?

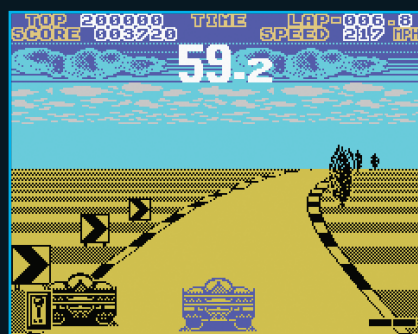
Non, Mike avait seulement posé les bases du défilement, quand on a pris le relais. C'était le plus difficile à faire, techniquement, et à peu près un quart ou un tiers du boulot. La transition s'est faite tout en douceur. On a dû discuter une heure ou deux avec Mike pour qu'il nous montre ce qu'il avait déjà fait. Il nous a confié son code source, et on a continué le travail. Ses lignes de code étaient claires et très faciles à suivre, donc il ne m'a fallu qu'un jour ou deux pour comprendre où il allait, et je ne me rappelle pas d'avoir dû le rappeler pour lui demander des précisions. Avec John O'Brien, on a échangé nos notes deux ou trois fois, mais sinon, tout s'est fait assez simplement.

Aviez-vous accès à la borne d'arcade?

En effet, on avait la borne d'arcade. J'ai dû y jouer pendant quelques heures. On avait aussi des cassettes vidéo de parties complètes.

Pouvez-vous nous raconter l'histoire de Sentient Software?

J'ai fondé le studio avec trois amis, début 1985. On a commencé avec quelques trucs ponctuels pour Memotech et son ordinateur MTX. On a un peu galéré au début, mais on a commencé à décrocher quelques contrats intéressants, au bout de quelques mois. L'année suivante, on a bossé sur plusieurs jeux pour différents éditeurs, dont Ocean, US Gold ou Virgin. Et comme ça arrive souvent, on a voulu en faire plus, en faire trop, on s'est surmenés, ce qui nous a finalement menés à la faillite, en 1989. Pendant cinq ans, on a beaucoup trop travaillé pour de bien maigres récompenses, mais... j'ai adoré cette époque !



» [MSX] La version Spectrum de *Wec Le Mans* a servi de base pour le portage MSX.

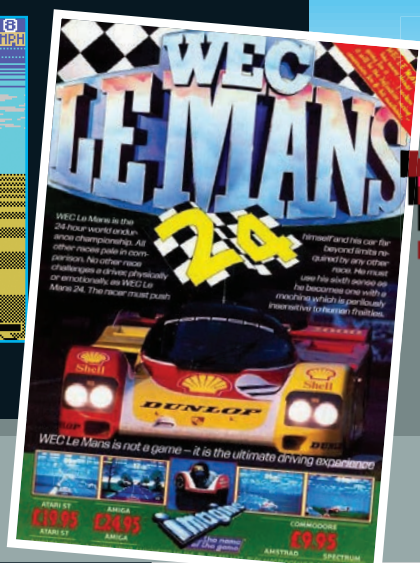


» [Amstrad CPC] *Burnin' Rubber* d'Ocean (ci-dessous) est très, très similaire à la version CPC de *Wec Le Mans* (ci-dessus). Les deux titres ont d'ailleurs été programmés par le même John O'Brien.



“ Le portage était compliqué, à cause des capacités 3D limitées de l'Amiga et de l'Atari ST ”

Christophe Gomez





► déstabiliser et désorienter à force de valdinguer. Cette cabine était sans surprise très coûteuse, aux environs de 75.000 francs de l'époque, soit près de 18.000 euros actuels. Un modèle 'Mini Spin' plus petit et moins onéreux a aussi été mis en vente, tout comme une borne debout classique, statique, mais avec un volant vibrant. Les trois modèles intégraient un moniteur 20 pouces standard.

Konami entretenant déjà à l'époque de bonnes relations avec Ocean Software, il n'est guère surprenant que ce même éditeur se soit occupé du portage du jeu sur les microordinateurs de l'époque. Si des versions 16-bits étaient prévues, seules des conversions sur Commodore 64, Spectrum, Amstrad CPC et MSX ont vu le jour, début 1989. Dans le lot, il y a du bon et du mauvais. La mouture C64 est dans cette dernière catégorie, mais les versions Z80 s'en sortent bien mieux.

Le CPC a plus tard aussi eu droit à une version non officielle du jeu dans sa gamme Plus : le titre de lancement de la collection, *Burnin' Rubber*, est clairement une resucée de *Wec*, avec en prime le cycle jour/nuit absent du portage officiel.

Wec Le Mans a cependant été rapidement

relégué au garage, le jeu n'ayant été porté sur aucune console et jamais inclus dans quelque compilation (sans doute pour des questions de droits). En 1988, Konami a repris le hardware de *Wec* pour un jeu d'arcade peu connu du nom de *Hot Chase*, mais ce n'est qu'en 1994 que sort ce qu'on peut considérer comme une suite à *Wec Le Mans*, *Racin' Force*. Ce jeu ne s'appuie sur aucune licence officielle, mais ses mécaniques de jeu sont proches de celles de *Wec*, avec un côté 'simulation' assez prononcé et du pilotage nocturne. Il y a cette fois quatre circuits différents, et jusqu'à huit bornes peuvent être reliées entre elles pour des courses en multi. Mais si le nom de *Racin' Force* ne vous dit peut-être rien, c'est sans doute parce qu'à l'époque, tout le monde jouait à... *Daytona USA*. Sega avait encore frappé !

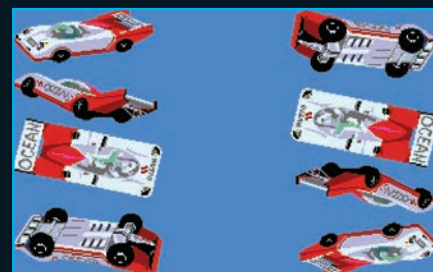
Pour finir, évoquons également *Speed King* (aussi connu sous le titre de *Road Rage*), un autre jeu d'arcade peu connu de 1995. Ses courses futuristes se déroulent dans le même monde que celui du jeu d'aventure *Snatcher*, mais Tanaka Fumiaki de Konami raconte que le cockpit totalement mobile de la borne s'inspire directement de celui du modèle *Big Spin* de *Wec Le Mans*. ★

Qu'est-il arrivé aux versions 16-bits ?

Les versions Amiga et Atari ST de *Wec Le Mans* ont été annoncées, mais ne sont jamais sorties. Ces portages avaient été confiés à Ocean France, qui s'était auparavant occupé des versions 16-bits d'*Operation Wolf*. "On n'a travaillé qu'un mois ou deux sur le projet", nous raconte Christophe Gomez, ex-programmeur chez Ocean France. "On n'avait pas eu de code source ou d'assets, juste la borne d'arcade. Le portage était compliqué, à cause des capacités 3D limitées de l'Amiga et de l'Atari ST, mais on était prêts à relever le défi !" Mais alors, que s'est-il passé ?

"C'était il y a longtemps, mais je crois me souvenir qu'il y a eu des problèmes avec les droits et qu'Ocean ne les avait pas complètement sécurisés", nous dit Christophe. "Donc on nous a affectés à un autre projet, *Ivanhoe*. Et je crois qu'une fois que les droits avaient été bien sécurisés, le studio était occupé ailleurs. Je crois aussi qu'au vu de la complexité du portage, les coûts de développement étaient trop élevés."

En 1991, Gary Bracey d'Ocean a confirmé que les versions 16-bits du jeu avaient été annulées. Il semblerait qu'aucune ligne de code n'ait été écrite, mais le graphiste Philippe Dessoly avait commencé à recopier des graphismes de la borne d'arcade. Ces derniers ont refait surface en 2007, et a priori, c'est tout ce qu'il reste de ce portage avorté.



« [Amiga] Des graphismes Amiga retrouvés sur des disquettes de développement de Philippe Dessoly.

Vision Périphérique

Saviez-vous ça ?

□ On peut aujourd'hui aussi lancer le *Game Boy Player* avec un CD de boot *homebrew*, le GBI (*Game Boy Interface*) qui offre des options supplémentaires (zoom, capture d'écran, réglages) et une meilleure image.

Game Boy Player

» SUPPORT : GAMECUBE » SORTIE : 2003

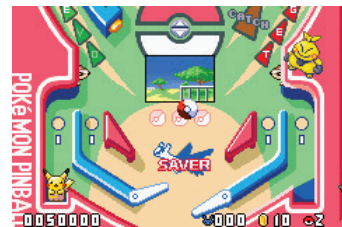
Ce carré de plastique qu'on colle sous la GameCube n'a l'air de rien, mais il renferme du hardware Game Boy Advance qui ouvre la console de salon de Nintendo à l'immense catalogue Game Boy, Game Boy Color et Game Boy Advance, sur grand écran et sans piles à changer. Pour compenser la différence d'affichage entre les écrans des petites portables et la télévision, des filtres et de l'upsampling sont intégrés.

On peut soit jouer à ces titres GB/ GBC/GBA avec le pad GameCube standard, soit brancher une Game Boy Advance ou une GBA SP à la Gamecube, via un câble *link*. Les adaptateurs sans fil sont aussi compatibles, histoire de garder les fonctions multijoueur entre plusieurs GBA. Si les jeux de toutes les régions fonctionnent sur le hardware universel du *Game Boy Player*, ce dernier doit être lancé avec un CD de la même région que la GameCube utilisée. *

LE JEU QUI VA BIEN

Pokémon Pinball : Rubis et Saphir

On a toujours eu un petit faible pour les jeux vidéo de flippers, et ceux de la gamme *Pokémon* intègrent quelques idées sympas qui étoffent le bon vieux principe du billard électrique et de la quête du *high score* qui va de pair. En jouant sur *Game Boy Player*, on a droit à quelques améliorations : le jeu est notamment programmé pour envoyer des données *rumble* à la manette GameCube, et ce léger retour de force ajoute une petite touche d'immersion très appréciable.



LE MAKING OF DE

ATOT

En 1997, Chris Taylor et Cavedog sortent un jeu de stratégie en temps réel, espérant qu'il se distinguera dans un genre qui évolue à toute vitesse.

En réalité, leur création sera révolutionnaire : *Total Annihilation* transformera le STR à jamais...

Total Annihilation est paru à une époque où les jeux vidéo, et tout particulièrement les jeux de stratégie en temps réel (on va dire

STR pour faire plus vite, hein. On aurait pu aussi dire RTS, mais non, on n'a pas envie) évoluaient à toute vitesse, presque exponentiellement. Le genre est peut-être encore plus dépendant de la puissance de calcul que les autres types de jeu, aussi aura-t-il fallu que les ordinateurs soient assez costauds pour concrétiser les envies de tactiques complexes dont rêvaient les développeurs. Au milieu des années 90, et à l'aube du jeu en ligne, les PC étaient enfin devenus assez puissants pour accueillir les grandes batailles tant ambitionnées. C'est le moment qu'attendait Chris Taylor, créateur de *Total Annihilation*.

"C'est parti d'idées que j'ai eues pour la plupart quand j'étais gamin, en jouant au premier *Command & Conquer*, et sur les premiers jeux sur lesquels j'ai travaillé", nous raconte-t-il.

"Par exemple, j'ai toujours rêvé de faire les choses en vraie 3D, mais les ordinateurs en étaient incapables. J'avais trouvé différentes astuces pour 'leurrer' l'ordinateur et donner l'illusion de la 3D, en économisant pas mal de calculs. Ce qui est marrant,



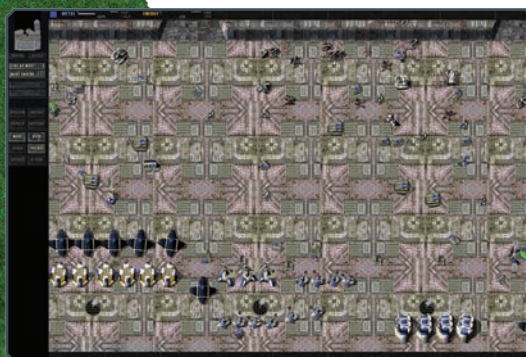
» [PC] Les tactiques de regroupement de *Total Annihilation* ont été imitées par d'innombrables STR.

c'est que j'ai conçu tout ça quand je faisais des jeux de baseball, comme *Hardball II* et *Triple Play Baseball*. Enfin bref, toutes sortes de facteurs ont convergé pour donner naissance à une idée de jeu."

Total Annihilation affronte une sacrée concurrence, à une époque où les STR ont le vent en poupe. *Z* et *Command & Conquer : Alerte Rouge* sortent en 1996 et en 1997 ; *Total Annihilation* se retrouve aussi face à des *Age Of Empires* et autres *Dark Reign*, avant que *StarCraft* ne sorte l'année suivante. Mais *Total Annihilation* est immédiatement un succès, auréolé de critiques élogieuses. Le jeu a-t-il profité de cette grande mode du STR, ou cette dernière a-t-elle au contraire été un obstacle ?

"Ce n'est que spéculations de ma part, mais je crois que la multiplication des STR, à l'époque, a forcément participé à la popularité du genre, en s'imposant à la vue et à l'esprit des joueurs", nous confie Chris. "Je ne sais pas à quel point *TA* y a contribué, mais je crois que le jeu a particulièrement fait progresser l'idée qu'un STR se devait d'être 'grandiose et grandiloquent', avec des commandes tactiques avancées. C'est quelque chose qui me passionne toujours autant, aujourd'hui."

Total Annihilation peut être considéré comme



» [PC] Ne laissez pas le Commandeur sans escorte : c'est la cible privilégiée des adversaires opportunistes adeptes de *Command-Napping*...

TOTAL ANNIHILATION



INFOS

- » **ÉDITEUR :**
GT INTERACTIVE
SOFTWARE
- » **DÉVELOPPEUR :**
CAVEDOG ENTERTAINMENT
- » **SORTIE :**
1997
- » **SUPPORTS :** PC, MAC
- » **GENRE :**
STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL

une révolution sur plusieurs points : une IA avancée, des techniques de regroupement, des escarmouches épiques et des champs de bataille immenses, et bien sûr, une unité de commandement. Le jeu autorise un niveau de contrôle bien au-delà de celui de C&C : *Alerte Rouge*, déjà plutôt sophistiqué. L'introduction de l'unité centrale du Commandeur sur le champ de bataille est particulièrement bien accueillie.

« J'ai toujours pensé qu'un STR devait être un vrai jeu de stratégie, comme les échecs. Et c'est ce que j'ai voulu faire », raconte Chris. « Mais plus encore qu'un 'Roi' sur l'échiquier, il fallait un avatar au joueur, un élément par lequel il se connecte à l'expérience de jeu. Le joueur doit se sentir impliqué dans les combats, et c'est à cela, que sert le Commandeur. Et puis, ça aiguillonne les joueurs, ça rend les choses plus personnelles. *'Touche pas à mon Commandeur ou tu vas le payer !'* Et quand on est dans cette logique, la partie est perdue, si votre Commandeur meurt. Donc en termes de design, il doit être puissant. »

Mais l'arrivée d'un roi métaphorique sur

» [PC] En mal de ressources ? Ramassez des restes d'unités détruites !



» Chris Taylor, à l'époque de la sortie de *Total Annihilation*.



DU TOTAL AU SUPREME

Supreme Commander, l'héritier direct

Malgré son aura, et les tentatives honorables des studios qui ont repris les droits du jeu après la fermeture de Cavedog en 2000, *Total Annihilation* n'a jamais eu de suite, et n'en aura sans doute jamais. Mais en 2007, Chris Taylor a créé *Supreme Commander*, chez Gas Powered Games. Les mécaniques de jeu et le monde de *Supreme Commander* en font un pur successeur spirituel de *Total Annihilation* : même thématique, même accessibilité, mêmes tactiques sophistiquées, même gigantisme.

"Je pensais que *Supreme Commander* devait être plus grand et plus impressionnant, à tout point de vue", nous dit Chris. "Je crois que le système de zoom stratégique y est pour beaucoup : difficile d'imaginer *Supreme Commander*, avec ses dimensions épiques, sans zoom stratégique. Ça ne marcherait pas. Et le reste des mécaniques de jeu en découlent. Il n'est plus nécessaire de confiner tout à des dimensions qui tiennent dans l'écran, puisqu'on peut dézoomer autant que nécessaire pour que ça rentre. Les unités peuvent être énormes et bardées d'armes. Le Fatboy en est la parfaite illustration. À ce propos, les Unités Expérimentales descendent du Krogoth de *TA* [un Kbot lourd, tueur de Commandeur, inclus dans l'extension *Core Contingency*]. Les Nukes et les Anti-Nukes découlent aussi du zoom stratégique. On a pu faire dans la surenchère, et ça fonctionne bien, pour le coup – ce n'est pas toujours le cas. Mais *Supreme Commander* devait être énorme et impressionnant, et je crois qu'on y est plutôt bien arrivés."

Le succès du jeu le confirme, tout comme la sortie de deux extensions en 2007 et 2008, et d'une suite en 2010. On vous conseille cependant d'y jouer sur PC plutôt que sur le portage Xbox 360.

“J’aimais bien l’idée d’un camp un peu plus méchant que l’autre... mais pas trop”

Chris Taylor

► le champ de bataille a aussi des conséquences inattendues...

"On avait mis plein de choses, dans le jeu", explique Chris. "On repoussait les limites partout où on le pouvait, autant que possible. Et on a repris là où on s'était arrêtés avec *Supreme Commander* (sorti en 2007). Ça n'a pas été simple, d'équilibrer le tout. C'est Jacob McMahon qui s'en est occupé. Il n'avait jamais fait ce genre de choses, auparavant, mais il s'en est sorti merveilleusement. Il a passé des heures et des heures à équilibrer le jeu. Le Commandeur ne facilitait pas les choses et a bénéficié d'une attention toute particulière. Et pourtant, on n'a pas vu venir le *Command-Napping*!"

Pour le néophyte, précisons que ce concept extraordinaire de *Command-Napping*, comme le désigne la communauté des joueurs, tourne justement autour de l'importance en jeu du Commandeur, qui en fait une cible privilégiée pour les joueurs opportunistes. Des joueurs ingénieurs ont trouvé une technique pour sortir cette unité cruciale, et presque impossible à tuer, du jeu. La combine, c'est de construire un transporteur aérien (Valkyrie ou Atlas), de voler jusqu'au commandeur ennemi pour l'embarquer, puis de l'emmener par les airs à l'autre bout de la carte, bloquant par la même occasion les possibilités de construction et de développement de l'adversaire, qui dépendent grandement du Commandeur. Pour aller kidnapper ce dernier au fond de son territoire, il faut souvent sacrifier des dizaines de transporteurs pour qu'un seul survivant espère réussir la mission, mais ça en vaut la chandelle, vu l'avantage qu'on en retire. Ça, et une joie malsaine, aussi.

Le *Command-Napping* n'est qu'un exemple des nombreuses tactiques que les joueurs ont développées avec les centaines d'unités du jeu. Dans de nombreux scénarios, surtout pour les joueurs les plus expérimentés, le camp Arm

dispose d'avantages tactiques sur son adversaire du Core. Cela non plus n'était pas volontaire :

"On n'a jamais voulu qu'un camp soit plus puissant que l'autre", nous confirme Chris. "Dès le début, on avait prévu de sortir de nouvelles unités – ce qu'on a fait pendant quelques mois – pour rééquilibrer les forces en puissance. Je pense qu'on y est assez bien parvenus."

Le scénario du jeu est un peu à part, surtout dans un genre dominé par les thématiques *high fantasy* ou historiques. Il est surtout très simpliste : deux factions (schématiquement, le Bien contre le Mal), une campagne principale où l'on choisit son camp. Chris admet que le scénario s'est construit autour du design du jeu, et non l'inverse.

Le succès immédiat de *Total Annihilation* prend Chris et toute l'équipe de Cavedog par surprise : "Je crois que ça s'est vendu à presque 500.000 exemplaires pendant les quatre-cinq premiers mois", nous dit Chris. "C'était des volumes dingues – n'oubliez pas que c'était il y a vingt ans, avant l'arrivée de *GOG*, *Steam* et compagnie."



» [PC] L'environnement a une vraie importance stratégique : voyez plus loin depuis les hauteurs ou planquez-vous dans les forêts!



Un résultat impressionnant pour le tout premier jeu complet de Cavedog – et malheureusement, le dernier, aussi. Comme le souligne Chris, le développement n'a pas été facile : "Avec le recul, on voit les choses autrement", nous dit-il. "On a travaillé sept jours sur sept, pendant vingt mois. C'était dur, mais le plus gros défi, ça a été de faire en sorte que personne ne perde foi dans le projet. Maintenir cette vision avec des gens et des personnalités différentes, c'était vraiment, vraiment difficile."

Aujourd'hui encore, *Total Annihilation* garde de nombreux adeptes qui s'y adonnent toujours. "C'est difficile de dire pourquoi, mais je crois que c'est par habitude, surtout si *TA* est un des premiers STR auxquels vous avez joué dans votre jeunesse", nous confie Chris. "Les STR peuvent être écrasants, avec toutes leurs unités à apprendre. C'est du boulot, et je pense que le jeu vidéo ne doit pas être un boulot, juste du plaisir. C'est toujours plaisant de jouer à quelque chose qu'on connaît, qu'on comprend, et qu'on apprécie. Et puis, je crois que les graphismes du jeu le rendent aussi accessible, comme peut l'être un *Minecraft* avec son look 8-bits. Même moi, je n'aime pas les jeux modernes qui vous balancent des tas de mécaniques de jeu complexes à la figure, je préfère quand c'est plus léger. Mais c'est juste des goûts personnels, ce n'est pas une règle gravée dans le marbre!"



» [PC] Sorti en 1997, *Total Annihilation* a réussi à tirer son épingle du jeu dans la masse de STR de l'époque.

Pour conclure, nous posons notre traditionnelle question à Chris : s'il devait refaire *Total Annihilation* aujourd'hui, que changerait-il ?

"Je crois que je garderais le même design central", nous répond-il. "Je résisterais à l'envie, très tentante, de faire encore plus gros, encore plus spectaculaire. Je pense qu'il faut aussi écouter la communauté des joueurs, comprendre leurs attentes et les prendre très au sérieux. Ce serait chouette d'établir une liste de souhaits, et de chercher des pistes pour étoffer le jeu. J'essaierais d'améliorer l'IA, le *pathfinding*, les outils de modification. Je corrigerais les limites des armes, je reverrais le système multijoueur. Il y a des tas de choses qu'on pourrait améliorer sans toucher aux bases du gameplay, mais j'imagine qu'à un moment, je me pencherais quand même sur le sujet pour tenter de l'améliorer... en essayant de ne pas tout foutre en l'air!" ★

SURCOUCHE D'ANNIHILATION

Les packs d'extension de *TA*



THE CORE CONTINGENCY

□ Le succès de *Total Annihilation* a donné à Cavedog l'occasion d'étendre l'univers du jeu, et avec l'extension *The Core Contingency*, ils ont introduit 75 nouvelles unités, 53 nouvelles cartes et une "mission perdue" pour le jeu d'origine.



BATTLE TACTICS

□ La seconde extension a été développée après que Chris Taylor soit parti de Cavedog. *Battle Tactics* s'écarte en partie du système économique révolutionnaire du premier jeu, et demande plus de micromanagement pendant la bataille. Une autre approche de l'univers de *Total Annihilation* qui a ses bons côtés, mais qui est loin d'avoir fait l'unanimité chez les fans de la franchise.



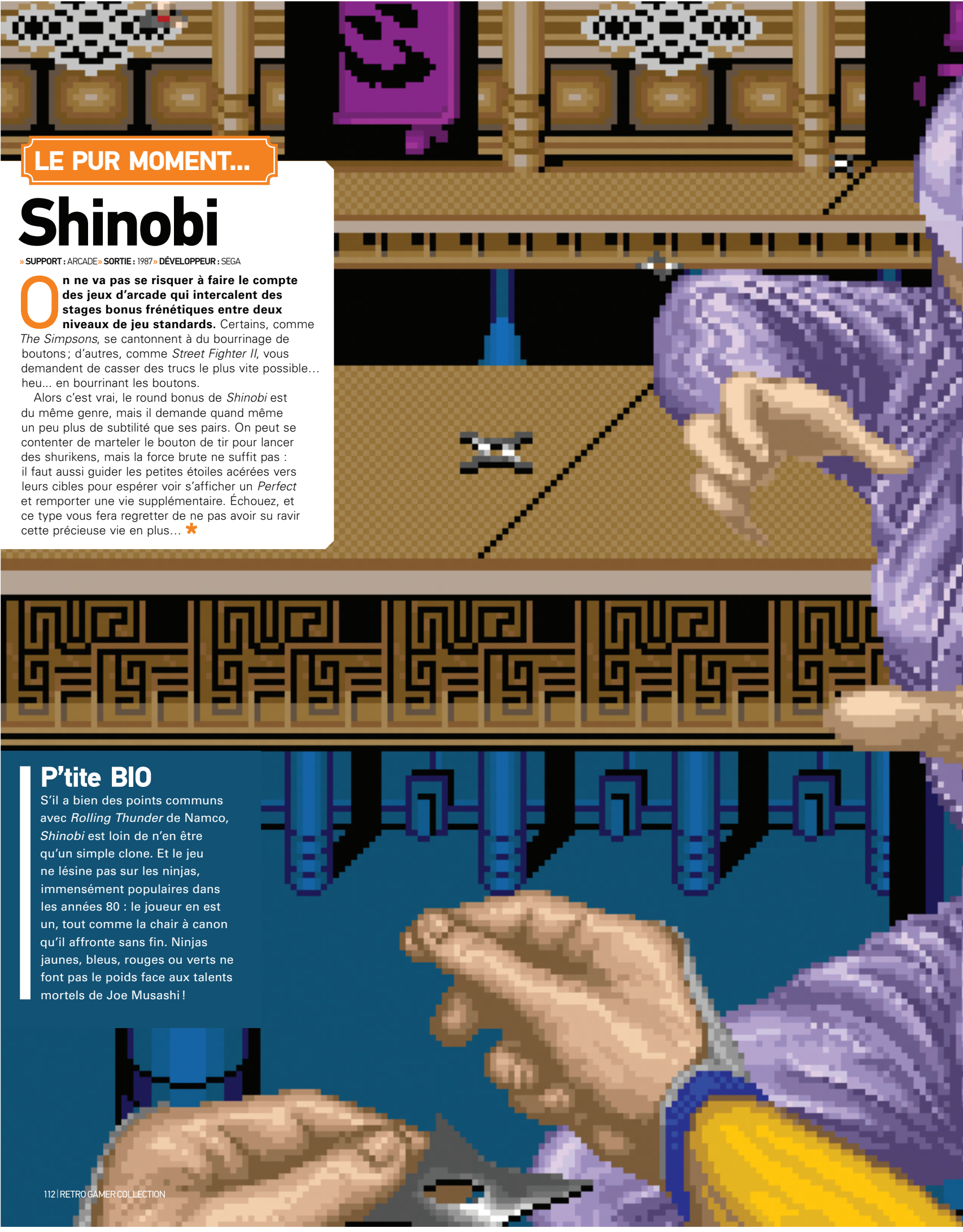
» L'équipe de Cavedog pendant le développement de *Total Annihilation*.

» [PC] Les cartes métalliques du monde Core sont le théâtre d'énormes mégabatailles.



» [PC] Vous pouvez régler l'agressivité et la liberté de déplacement des unités que vous avez envoyées en patrouille.





LE PUR MOMENT...

Shinobi

» SUPPORT : ARCADE » SORTIE : 1987 » DÉVELOPPEUR : SEGA

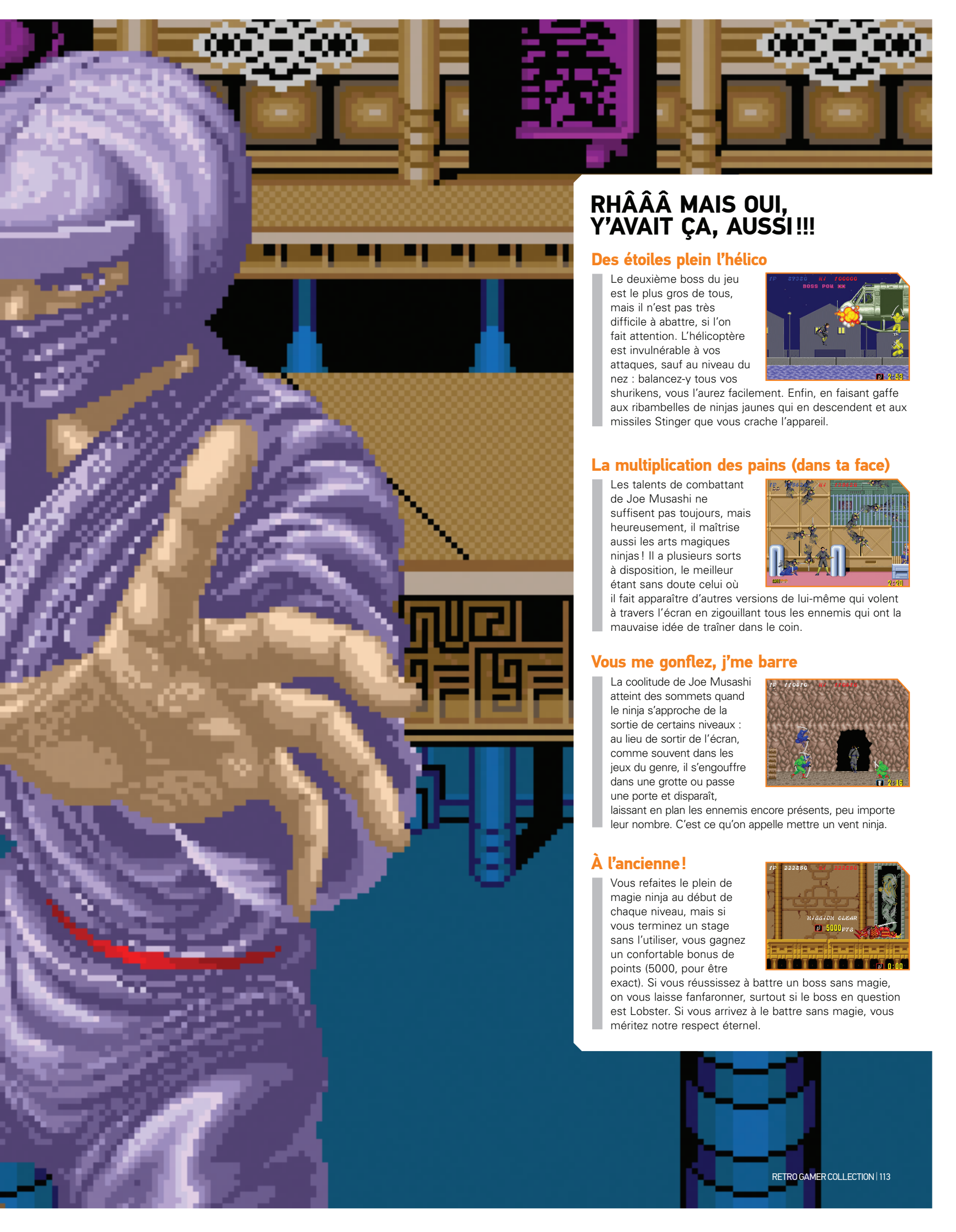
On ne va pas se risquer à faire le compte des jeux d'arcade qui intercalent des stages bonus frénétiques entre deux niveaux de jeu standards. Certains, comme

The Simpsons, se cantonnent à du bourrinage de boutons; d'autres, comme *Street Fighter II*, vous demandent de casser des trucs le plus vite possible... heu... en bourrinant les boutons.

Alors c'est vrai, le round bonus de *Shinobi* est du même genre, mais il demande quand même un peu plus de subtilité que ses pairs. On peut se contenter de marteler le bouton de tir pour lancer des shurikens, mais la force brute ne suffit pas : il faut aussi guider les petites étoiles acérées vers leurs cibles pour espérer voir s'afficher un *Perfect* et remporter une vie supplémentaire. Échouez, et ce type vous fera regretter de ne pas avoir su ravir cette précieuse vie en plus... ✱

P'tite BLO

S'il a bien des points communs avec *Rolling Thunder* de Namco, *Shinobi* est loin de n'en être qu'un simple clone. Et le jeu ne lésine pas sur les ninjas, immensément populaires dans les années 80 : le joueur en est un, tout comme la chair à canon qu'il affronte sans fin. Ninjas jaunes, bleus, rouges ou verts ne font pas le poids face aux talents mortels de Joe Musashi !



RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI!!!

Des étoiles plein l'hélico

Le deuxième boss du jeu est le plus gros de tous, mais il n'est pas très difficile à abattre, si l'on fait attention. L'hélicoptère est invulnérable à vos attaques, sauf au niveau du nez : balancez-y tous vos shurikens, vous l'aurez facilement. Enfin, en faisant gaffe aux ribambelles de ninjas jaunes qui en descendent et aux missiles Stinger que vous crache l'appareil.



La multiplication des pains (dans ta face)

Les talents de combattant de Joe Musashi ne suffisent pas toujours, mais heureusement, il maîtrise aussi les arts magiques ninjas ! Il a plusieurs sorts à disposition, le meilleur étant sans doute celui où il fait apparaître d'autres versions de lui-même qui volent à travers l'écran en zigouillant tous les ennemis qui ont la mauvaise idée de traîner dans le coin.



Vous me gonflez, j'me barre

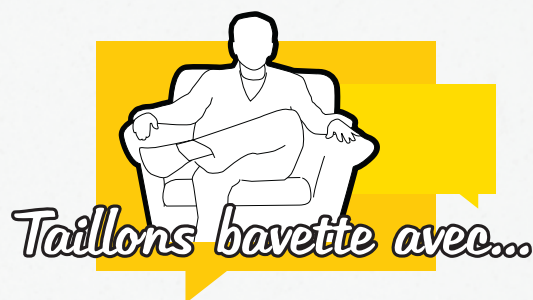
La coolitude de Joe Musashi atteint des sommets quand le ninja s'approche de la sortie de certains niveaux : au lieu de sortir de l'écran, comme souvent dans les jeux du genre, il s'engouffre dans une grotte ou passe une porte et disparaît, laissant en plan les ennemis encore présents, peu importe leur nombre. C'est ce qu'on appelle mettre un vent ninja.



À l'ancienne!

Vous refaites le plein de magie ninja au début de chaque niveau, mais si vous terminez un stage sans l'utiliser, vous gagnez un confortable bonus de points (5000, pour être exact). Si vous réussissez à battre un boss sans magie, on vous laisse fanfaronner, surtout si le boss en question est Lobster. Si vous arrivez à le battre sans magie, vous méritez notre respect éternel.





ALAIN FERNANDES

En plus de 35 ans de carrière, Alain Fernandes a programmé des tas de jeux et applications sur toutes sortes d'ordinateurs et de consoles, de l'Oric à la Nintendo DS. On revient avec lui sur toutes ces années vidéoludiques !

"Ma passion, c'est la création", se résume Alain, qui en plus de 35 années de carrière, a travaillé pour la plupart des grands éditeurs français. Après avoir fait ses armes sur calculatrice programmable, Alain se tourne vers le micro 8-bits, et ses programmes sont publiés dans les inoubliables magazines *Tilt* et *Hebdogiciel*. Il passe à la 3D à l'ère 16-bits avec trois jeux chez Titus avant de programmer pour des consoles japonaises, dont la FM Towns et la PC-Engine. Alain a également localisé des jeux pendant des années et programmé sur N-Gage et, plus récemment, sur iOS.

Quels sont vos tout premiers souvenirs de jeux vidéo ?

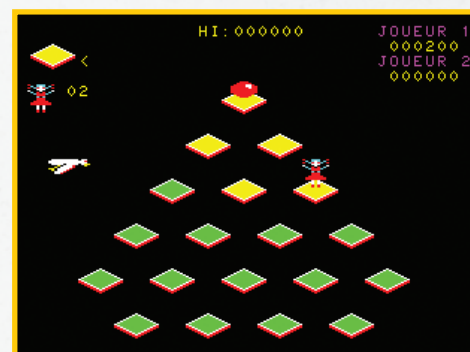
Avant de me mettre à la programmation, j'ai commencé à jouer en 1977, et je me disais que c'était incroyable que les types qui programmaient ces jeux soient payés pour ça ! Je dois dire que ça m'a incité à devenir programmeur de jeux. Ma première expérience de programmation, j'avais 13 ans, c'était en septembre 1980, sur la TI-57 [une calculatrice programmable – mais quand on l'éteignait, tout était perdu, *NDLR*]. J'étais déjà passionné par les ordi. Je lisais des tas de magazines, et je me passionnais pour l'électronique. Trois ans avant de me mettre à la programmation, je bricolais des petits circuits. Mais cette expérience sur la TI-57 a tout changé pour moi. Ça ne coûte rien d'écrire un programme. Et puis, une fois les bugs corrigés, on peut vendre ce qu'on a fait. On a juste besoin de temps.

Qu'est-ce qui vous a donné envie d'envoyer vos listings de programmation à des magazines ?

Avant 1983, j'avais écrit plein de petits jeux. Je me suis dit que si j'envoyais mes listings, je pourrais peut-être gagner un peu d'argent pour m'acheter un nouvel ordinateur. En 1981 et 1982, j'ai envoyé des tas de listings à plusieurs magazines.

Vous avez mis du temps à apprendre le code machine ?

Non, ça a été assez vite, mais n'oubliez pas que chaque ordinateur était différent. Il fallait apprendre chaque processeur : Z80, 6502, 8086



» [Marta Alice] *Al*Berthe* est un clone de *Q*Bert* sur Alice. On aime beaucoup la francisation du titre !

et 68000. Et il fallait aussi connaître le hardware de chaque machine, mais ce n'est pas tout : pour faire un jeu, il faut aussi savoir comment ça fonctionne, et c'est différent pour chaque type de jeu. Un titre de plateforme 2D, c'est différent d'un jeu de course de voitures en 3D. Chaque type de jeu demande des connaissances différentes en programmation.

*Al*Berthe* et *Fringale* sont des clones de jeux d'arcade. Vous étiez fan du genre ?

Je joue beaucoup depuis 1979, mais avant 1983, je jouais essentiellement en salle d'arcade. Aujourd'hui, je joue surtout sur ma Xbox. J'ai des tas de jeux, mais je suis surtout un gros fan des *Grand Theft Auto*, des *Gears Of War* et des *BioShock*. Aujourd'hui, c'est tellement plus facile de finir un jeu. C'est 10 fois plus facile de terminer *Gears Of War* que *Mario 64* !



“ Je joue beaucoup depuis 1979, mais avant 1983, je jouais essentiellement en salle d'arcade ”

Alain Fernandes



JOUONS, ENFANTS DE LA PATRIE!

Une brève histoire du jeu vidéo made in France

L'industrie française du jeu vidéo a connu autant de gloires que de tragédies. Infogrames, fondée par Bruno Bonnell en 1983, est la première société française à décrocher un renom international grâce à des jeux traduits en anglais ou distribués à l'étranger par le biais d'un accord de licence. Le jeu de rôle *Mandragore*, le titre d'enquête *L'affaire Vera Cruz* et l'excellent *Opération Jupiter* ont été d'énormes succès pour l'éditeur au tatou. Ubisoft (fondée en 1986 par les frères Guillemot) a également connu ses premières heures de gloire à l'international avec des titres comme *TwinWorld* ou *Pro Tennis Tour*. Loriciel était un acteur majeur du jeu vidéo avant de se heurter à des soucis financiers dans les années 90. Delphine, célèbre dans le monde pour *Another World* et *Flashback*, a œuvré de 1989 à 2004. Titus a également connu un gros succès avant de s'écrouler. Lancée en 1985 par Gil Espeche et les frères Caen (Éric et Hervé), la société a racheté Palace Software et Interplay avant de faire faillite en 2004. Après avoir racheté les actifs d'Ocean et de Gremlin, Infogrames rachètera aussi ceux d'Atari Inc. Après le départ de Bruno Bonnell, Infogrames est rebaptisée Atari SA, avant de faire faillite en 2013. Ubisoft reste le seul grand éditeur de jeux français historique encore debout.

► La difficulté des vieux jeux – comme *Nightmare Buster*, sur SNES, par exemple – épate pas mal de joueurs d'aujourd'hui. Mais à l'époque, ça ne semblait pas si dur que ça...

Vous avez porté *Coq'in (Chickin' Chase)* sur ordinateurs Thomson. Vous vous souvenez de ce jeu et de son développeur, Jawx?

Je me rappelle de la version Commodore 64, mais en fait, je n'ai jamais rencontré les gens de Jawx. Titus m'avait engagé pour porter des jeux d'un ordi à un autre. Je n'ai eu aucun contact avec l'auteur de la version originale du jeu.

Quels étaient vos micros 8-bits préférés?

Avant 1983, c'était le Commodore PET 2001. J'adore son concept de tout-en-un. J'aime bien l'Amstrad CPC 664 et le MSX, aussi. J'adore le Sanyo PHC 28 avec ses deux ports cartouche et son clavier. Et puis, il y a le C64, aussi. Il était trop cher pour moi en 1983, mais c'était une machine incroyable.

L'Oric était bien plus populaire que le ZX Spectrum, en France...

En fait, j'ai pris un Oric-1 parce qu'il fallait compter 7 semaines d'attente pour recevoir un ZX Spectrum. C'est peut-être aussi l'une des raisons du succès de l'Oric. La distribution était bien meilleure, en France. Je me rappelle être allé voir dans plusieurs boutiques d'informatique, et aucun n'avait de ZX Spectrum, qui ne se vendait que par correspondance. Et puis, le clavier du ZX était bizarre...

Qu'est-ce que les machines de Thomson avaient de spécial, d'après vous?

Honnêtement, le MO5 et le TO7 n'avaient rien de spécial, mais ils en avaient installé 100.000 dans les écoles, alors les gens achetaient le même pour chez eux. Je ne sais pas si vous vous souvenez, mais en 1983-1984, le gouvernement avait décidé qu'il devait y avoir une salle informatique dans toutes les écoles, pour que les élèves apprennent l'informatique et travaillent sur des logiciels éducatifs. Des boîtes comme Cedric et Nathan ont fait des tas de logiciels éducatifs sur MO5 et TO7. Mais d'autres constructeurs, comme Matra et Phillips, ont rué dans les brancards en disant qu'il n'y avait pas de raison qu'il n'y ait que des Thomson MO5/TO7. Alors le gouvernement a aussi acheté des machines à Matra, à Phillips et à d'autres. Le problème, c'est que ce n'était pas compatible avec les Thomson. Cedric et Nathan devaient donc reprogrammer tous leurs logiciels éducatifs pour les autres supports. C'est pour ça qu'au début, Titus travaillait avec Cedric et Nathan. Il y avait beaucoup de conversions à effectuer. J'ai aussi fait du logiciel éducatif sur VG5000

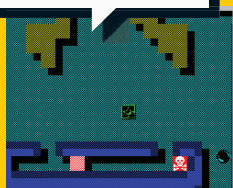


» Alain est un grand fan de l'Oric-1.



TOP CINQ

Un quintet de jeux d'Alain auxquels vous devriez vous essayer...



TITAN (AMSTRAD CPC)

□ Alain est revenu plus d'une fois sur ce titre au fil de sa carrière. Ignorez le scénario indigent sur un savant fou et appréciez plutôt les 80 niveaux au scrolling fluide de cette variation bien fichue du principe de *Breakout* et compagnie.



GALACTIC CONQUEROR (AMIGA)

□ Le plus réussi des trois titres 3D d'Alain, clairement inspiré de *Galaxy Force*. Il faut stopper les ennemis qui attaquent la station Carillon en nettoyant des secteurs, sans oublier de recharger le plein d'énergie grâce au vaisseau-mère. La 3D fonctionne bien et le jeu est plutôt joli.



KNIGHT FORCE (AMSTRAD CPC)

□ Un chevalier héroïque traverse cinq époques pour récupérer les sept talismans grâce auxquels il pourra terrasser un sorcier maléfique. On retrouve plein d'action et des graphismes détaillés dans ce jeu, par ailleurs difficile à maîtriser et à terminer.



CUB(HIC)! DELUXE (WINDOWS)

□ Dans ce titre d'une série de *puzzle games* conçus par Alain, il faut nettoyer l'écran en cliquant sur des groupes de cubes de la même couleur, sans en oublier un seul. Le jeu est aussi disponible sur des tas de supports mobiles.



1000 BORNES (DS)

□ Une adaptation plutôt réussie du bon vieux jeu de cartes, avec une excellente ergonomie et un joli habillage. La version DS inclut quelques idées sympas, comme d'avoir à souffler dans le micro pour regonfler un pneu.

“ Je préfère jouer sur console. Pour moi, un ordi, c’est fait pour la programmation. Pour le boulot ”

Alain Fernandes

et pour l’Excelvision, entre 1985 et 1986.

Comment avez-vous décroché la conversion de *Hacker* d’Activision ?

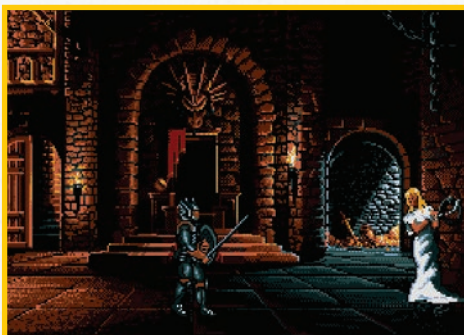
C’est Loricel qui l’a d’abord édité, sur MO5 et TO7. En 1986, ils ont demandé à Titus de le convertir. J’ai bossé chez Titus de 1985 à 1990, et j’ai effectué un tas de conversions pendant cette période, dont celle de *Hacker*. Rappelez-vous qu’avant le succès de *Crazy Cars*, Titus faisait surtout des jeux pour d’autres sociétés.

Qui a eu l’idée du puzzle-game *Titan* ?

La version d’origine, c’est celle sur Amstrad CPC, et c’est Philippe Pamart – un grand programmeur – qui l’a créée/programmée. *Titan* sur Amstrad CPC, c’est la parfaite illustration qu’il ne suffit pas d’être incollable sur le Z80 pour créer un jeu. Il faut bien connaître le hardware, aussi.

Vous avez programmé plusieurs versions du jeu. Quelle est votre préférée ?

Titan a été le plus gros succès de Titus et il y a eu des tas de portages : Amstrad CPC, ZX Spectrum, Commodore 64, Amiga, Atari ST, PC DOS, NES, NEC PC Engine, FM Towns, Apple Macintosh et Phillips CDI. J’ai fait les versions FM-Towns et ZX Spectrum en 1989, et 22 ans plus tard, sur iOS. Anuman a racheté les droits de cette version pour faire un remake en 3D. La version FM-Towns reste ma préférée. Je suis parti six mois à Los Angeles pour la faire, en 1989. C’était génial. J’aime bien la version iOS, aussi, parce que j’ai tout reprogrammé à partir de zéro, en C/OpenGL, en seulement 79 heures. Croyez-moi, c’est rapide ! J’ai aussi



» [Atari ST] Dans *Knight Force*, on doit sauver la princesse captive et vaincre le méchant sorcier. Original.



» [Atari 2600] La seule image connue de la version Atari 2600 de *Crazy Cars*.

conçu les 80 niveaux, dont 75 qui ne sont pas dans la version originale.

Et s’il vous faut choisir entre l’Amiga et l’Atari ST, le gagnant est... ?

Je préfère le FM-Towns. Mais n’oubliez pas que la ‘guéguerre Amiga/Atari ST’, c’était une guerre d’utilisateurs. Au début des années 80, quand vous travailliez chez un éditeur de jeux, vous ne choisissiez pas votre support. Si vous disiez que vous ne bossiez que sur Atari ST, par exemple, vous ne faisiez pas long feu, vous étiez viré et remplacé par un autre programmeur plus apte. Personnellement, je préfère jouer sur console. Pour moi, un ordi, c’est fait pour la programmation. Pour le boulot. Je ne passe pas mon temps libre sur PC ou sur smartphone. Je préfère regarder des films ou m’éclater sur ma Xbox.

À quoi ressemblait le kit de développement pour le système FM-Towns ?

En juin 1989, Fujitsu a demandé à Titus d’envoyer un programmeur (moi) à Los Angeles, où Titus avait aussi des bureaux, pour bosser sur la version FM-Towns de *Titan*. Le graphiste était, lui, resté en France. Il m’envoyait les fichiers par modem, avec un C64 ! Le kit de développement, c’était un PC 386 avec un compilateur croisé pour le FM-Towns. On compilait sur PC et on transférait l’exécutable sur FM-Towns. C’était mon premier jeu publié au Japon sur CD-ROM.

Avez-vous développé un moteur de jeu spécifique pour *Crazy Cars*, *Galactic Conqueror* et *Fire & Forget* ?

Il n’y avait pas vraiment de ‘moteur’, vu que le hardware était différent pour chaque machine. Comme je l’ai déjà dit, dans les années 80, il ne suffisait pas de connaître le code machine pour faire un jeu. La connaissance du matériel était essentielle, aussi. La version MO5 de *Crazy*

CHRONO SÉLECTIVE

JEUX

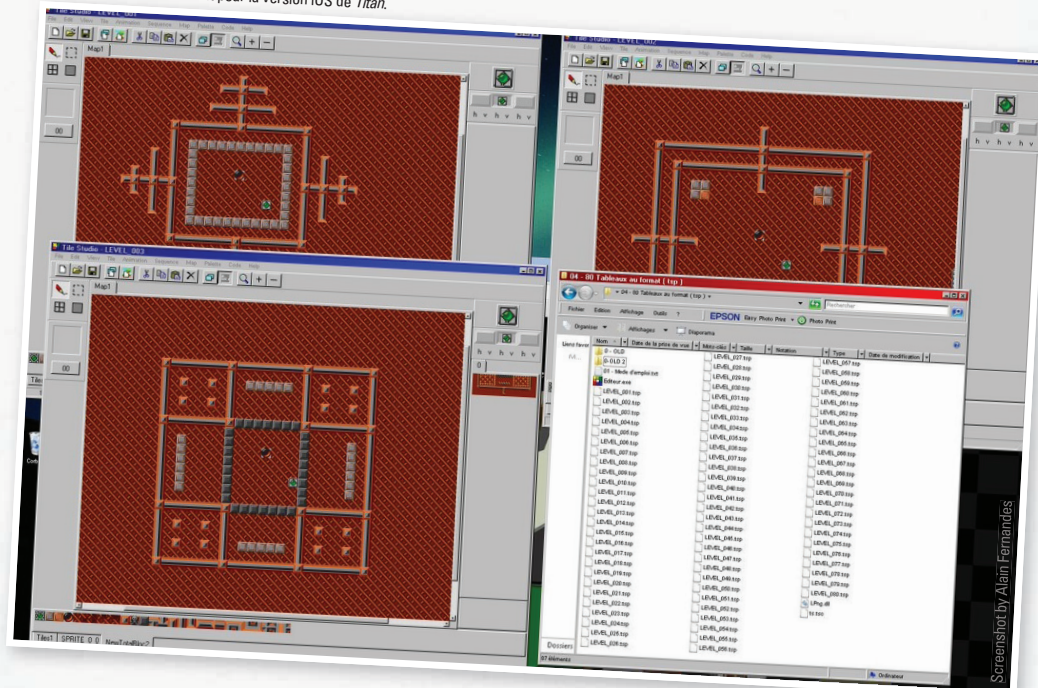
- LOUP [1982] ORIC 1
- LE DIAMANT DE KHÉOPS [1984] ORIC 1
- DES SIGNES DANS L’ESPACE [1985] MSX
- FRINGALE [1985] MATRA ALICE
- AL*BERTHE [1985] MATRA ALICE
- COQ’IN (CHICKIN’ CHASE) [1985] THOMSON MO5, TO7
- HACKER [1986] THOMSON MO5, TO7
- MADDOG [1986] THOMSON MO5, TO7
- BALTHAZAR [1986] THOMSON MO5, TO7
- MEURTRES SUR L’ATLANTIQUE [1987] C64
- CLASSIQUES VOL. 1 [1987] ATARI ST
- CRAZY CARS [1987] ATARI ST
- FIRE AND FORGET [1988] AMIGA, ATARI ST
- GALACTIC CONQUEROR [1988] AMIGA, ATARI ST
- KNIGHT FORCE [1988-89] AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD CPC
- TITAN [1989] ZX SPECTRUM, FM TOWNS
- CRAZY CARS [1990] ATARI 2600 ANNULÉ
- DARK CENTURY [1990] SHARP X68000
- ANTHEUS [1990] DOS, AMIGA, ATARI ST
- LIGHT QUEST [1991] PC, NEC PC9801, AMIGA, ATARI ST
- PSYBORG [1992] PC
- JIM POWER [1992] PC-ENGINE
- WATERWORLD [1995] GAME BOY
- RONALDO V-FOOTBALL [1996] PS1
- RAZMOKETS DÉTECTIVES [1999] PC, MAC
- GÉNYMATIK L’ENCEPHALO-JEU [2000] PC, MAC
- LAPIN MALIN [2002] PC, MAC
- ENGIE BENJY [2005] PC, MAC
- LOG(HIC!), CUB(HIC!) & CUB(HIC!) BABY [1999-2008] MOBILE
- IF3 RACING [2005] NOKIA N-GAGE
- 1000 BORNES [2008] DS
- FORGOTTEN GHOST [2010] IOS
- WHITE MONKEY [2011] IOS
- TITAN [2011] IOS
- ALIENS ABDUCTION [2012] IOS
- THE SECRET MINER’S ADVENTURE [2013] IOS
- SUPER BOARD ZOMBIE-NINJA [2013] IOS
- BLOCKST [2016] WINDOWS, OSX, LINUX
- THE RETRO CITY [2017] PC, MAC, LINUX

LES ORDIS D'CHEZ NOUS

Comme nous l'avons évoqué avec Alain, le parc micro-informatique français des années 1980 incluait plusieurs machines spécifiques qui n'ont vraiment marché que chez nous. L'Alice (avec son boîtier rouge et son clavier blanc très distinctifs), né en 1983 d'une collaboration entre Matra et Hachette, était un clone du TRS-80 MC-10 de Tandy/Radio Shack, avec 4 Ko de RAM. L'année suivante a vu sortir l'Alice32 (avec 16 Ko de RAM et un assembleur intégré). L'Alice 90, avec ses 40 Ko, a suivi en 1985.

Le rival Thomson a quant à lui construit ses ordinateurs autour du processeur Motorola 6809. Le T07 ("T0" pour "Télé/Ordinateur") avait son crayon optique et son Basic qui chargeait sur cartouche et réduisait par la même occasion la mémoire disponible. Le M05 l'a remplacé pour concurrencer le Commodore 64 et le CPC, aidé par son introduction dans les écoles (à l'instar de l'Alice, d'ailleurs, tous deux dans le programme "Informatique Pour tous"). Le M05 affichait 48 Ko de RAM et intégrait le Basic Microsoft. L'avènement des ordinateurs 16-bits a signé la fin de cette exception française, dont le souvenir nous met encore des petits picotements dans les yeux.

» L'éditeur de niveaux pour la version iOS de Titan.



» [PC Engine] Alain n'a eu que trois mois pour effectuer le portage de Jim Power sur PC Engine.

► Cars n'a rien à voir avec la version Amstrad. Galactic Conqueror sur Amiga n'a rien à voir avec Crazy Cars DOS, etc.

Qui a eu l'idée de la compilation des vieux jeux d'arcade Classiques sur Atari ST?

Avant la version Atari ST, il y a eu 4 volumes (12 jeux), pour M05 et T07. Ça s'était bien vendu, et donc Titus a voulu tester le Volume 1 sur Atari ST. Mais les ventes n'ont pas été terribles, donc les autres volumes n'ont pas suivi.

Knight Force est entièrement votre bébé à vous. D'où vous est venue l'idée du jeu?

Je crois que ça me vient des romans du cycle d'Elic le nécromancien de Michael Moorcock,

du Kurgan de Highlander et des films de voyage dans le temps.

C'était compliqué, de convertir Knight Force sur 8-bits pour l'Amstrad CPC? Avez-vous dû faire des concessions?

Pas tellement. C'est pour ça que la version CPC tient sur deux disques.

Combien de temps vous a-t-il fallu pour porter Jim Power sur PC Engine?

J'avais trois mois pour réécrire complètement le jeu. C'était très court. En plus, c'était la première fois que je travaillais sur PC Engine. Je souligne que le portage n'est pas basé sur le code de la version Amiga.

Vous avez bossé pour la plupart des grosses boîtes de jeu françaises. Où vous êtes-vous senti le mieux?

Je dirais soit Titus, où j'ai passé six ans à bosser



» [FM Towns] Alain est parti à Los Angeles pendant six mois pour faire la version FM Towns de Titan.

“ Tout est possible.
Tout a changé depuis
Pong, et ça continue
de changer ” Alain Fernandes

TAILLONS BAVETTE AVEC ALAIN FERNANDES

sur des machines différentes, avec du matériel différent et des processeurs différents et où j'ai fait des tas de jeux, ou alors Mindscape. J'y suis resté presque 7 ans, à corriger des centaines de bugs et de problèmes techniques. Très bien payé.

Quels souvenirs gardez-vous du buzz autour du film *Waterworld* et du jeu Game Boy éponyme ?

Je crois que c'est le premier film dont le budget a dépassé les 100 millions de dollars. À l'époque, je travaillais pour Ocean France/PAM (Power And Magic Development). C'était un tout nouveau studio et la version Game Boy de *Waterworld* était son tout premier projet. Heureusement, la sortie du film a été retardée, et on a eu plus de temps pour finir le jeu.

Vous avez localisé plusieurs jeux PC et Mac pour le marché français. C'est un tout autre boulot, non ?

Pas seulement pour la France, mais aussi pour plusieurs pays d'Europe. *Lapin Malin* et *Adi* ont très bien marché dans le monde entier. Il faut savoir que chaque opus de *Lapin Malin* était fait par un studio différent, avec des outils différents et des langages informatiques différents. Pire encore, à la fin des années 90, pas mal de studios ont développé leur propre langage, leur propre compilateur, leurs propres formats de fichiers. Quand vous deviez changer quelque chose, vous ne pouviez compter que sur vos compétences ! Par exemple, pour la localisation de *Lapin Malin* en 2002, j'ai reçu pas moins de 64 CD-ROM pleins de données et de code source. Mais pas le code source final. Il faut pas mal d'expérience pour optimiser ce code et reconstruire chaque projet.

Quelle est votre console portable préférée ?

J'aime toujours autant la Game Boy Advance SP ! Super autonomie, bon format, rétroéclairage, rétrocompatibilité Game Boy et Game Boy Color, et puis bien sûr, les jeux GBA. Les constructeurs devraient améliorer l'autonomie de leurs machines. La plupart des portables ne tiennent pas assez longtemps, surtout quand vous jouez en 3D. La Game Boy, la GBC, la GBA et la Nintendo DS ont toutes un interrupteur. Si vous éteignez votre console pendant deux semaines, vous n'avez pas besoin de la recharger avant de la rallumer. Sur les supports actuels, on doit recharger deux ou trois fois par semaine.

C'est comment, de programmer sur Nokia N-Gage ?

Vous avez deux options : d'un côté, le kit de développement Symbian 6.0, C++ et OpenGL ES – parfait pour faire un jeu en 3D. De l'autre, vous avez le SDK J2ME MIDP 2.0, 'Java Micro



» [Game Boy] Alain a programmé les sections isométriques de *Waterworld*, un jeu avec des bouts de Kevin Costner palmé dedans.

Edition'. Le kit J2ME est plus facile que le Symbian. J'ai fait de super jeux commerciaux sur N-Gage pour In-Fusio. J'adore *Zaps*. À l'époque, la N-Gage était le meilleur téléphone portable pour les gamers.

D'où vous est venue l'idée du puzzle game *Cub(Hic!)* et de ses suites ?

En 1997, j'ai pu commencer à développer des jeux autrement, grâce à Flash, à Java et au HTML/JavaScript. J'ai voulu créer un petit jeu, juste pour le plaisir. *Log(Hic!)*, *Cub(Hic!)* et *Cub(Hic!) Baby* sont un peu devenus mon '*Hello World*' à moi. Chaque fois que je récupérais un nouveau SDK, j'écrivais une nouvelle version. Je crois qu'il doit y en avoir des centaines, pour les trois jeux ! En 2001, *Log(Hic!)* a bien fonctionné sur les téléphones Windows, aussi.

Vous aimez bosser sur des écrans tactiles ?

Ça dépend du type de jeu. Par exemple, les contrôles tactiles sont super, pour *Titan iOS*. J'ai aussi fait un *Breakout* sur iOS, et c'est mieux en tactile. C'est plus simple, il suffit de glisser la raquette. Il faut repenser les vieux jeux et les adapter à l'écran tactile. Mais parfois, on a besoin de boutons physiques.

Vous êtes-vous vite adapté au développement sur iOS ?

Assez vite, oui. Il faut dire que mon expérience en programmation XCode/OSX, depuis 2002, m'a pas mal aidé. Mais tous mes jeux iOS commerciaux conçus entre 2008 et 2013 ont été codés en C et en OpenGL. J'ai écrit *Titan iOS* en C/OpenGL en 79 heures, et le code source était facilement portable. Après, il ne m'a fallu

que deux heures pour faire la version HTML5/JavaScript.

Est-ce plus facile de convertir des jeux sur les supports actuels que sur les anciens ?

Depuis 2008, *Unity3D* est devenu le principal outil pour créer et développer des jeux. C'est 100 fois plus facile de faire un jeu sous *Unity3D* que le même en C/OpenGL et 100.000 plus simple qu'en assembleur. Aujourd'hui, 99 % des jeux *Unity3D*, c'est juste du copier-coller.

Avez-vous gardé des éléments des jeux annulés ou inachevés sur lesquels vous avez travaillé ?

J'ai gardé des tas de trucs de mes projets inachevés, oui. J'espère qu'un jour, quand j'aurais le temps, je pourrais en reconstruire certains.

Et donc, peut-on espérer un jour voir ressurgir d'autres de vos anciens jeux ?

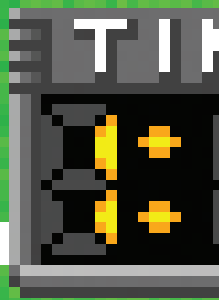
Oui, je pense. Par exemple *Antheus* (pour PC sous DOS, en 16 couleurs), n'est pas terminé, mais il tourne très bien sous DOSBox. La clé, c'est le temps. Parfois, une tâche a priori toute simple vous prend un temps fou. Il faut faire le bon choix professionnel : est-ce que vous développez votre propre jeu avec vos propres deniers et sur votre temps propre, ou est-ce qu'il vaut mieux travailler pour une société ?

Fort de votre longue expérience, comment voyez-vous le futur du jeu vidéo ?

Tout est possible. Tout a changé depuis *Pong*, et ça continue de changer. Mais il faut suivre la technologie, et apprendre de nouvelles choses constamment, année après année. ★



2



ACE





Super Sidekicks

CRAMPONS ET STÉROÏDES

RÉTROVIRUS

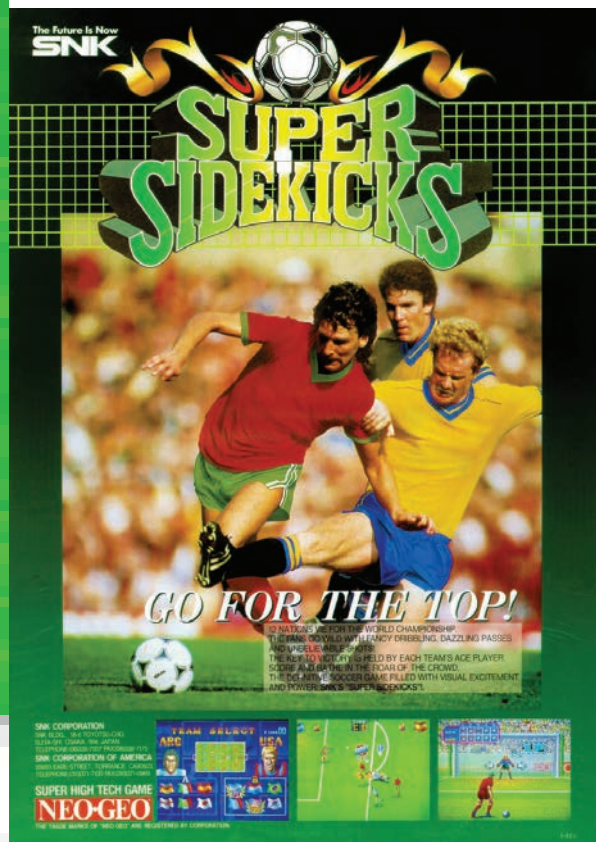


» NEO-GEO » SNK » 1993

Si la Neo Geo déborde de grands jeux de baston, on oublie souvent qu'elle héberge aussi des titres sportifs qui ont eux aussi participé à son succès, comme *Baseball Stars* à ses débuts. Mais en Europe et en Amérique du Sud, c'est surtout la série des *Super Sidekicks* qui a fait des adeptes (parce que bon, généralement, le baseball, on s'en cogne un peu).

Super Sidekicks n'est pas vraiment un jeu pour les puristes du foot. Les règles sont plutôt laxistes et pour attirer l'attention de l'arbitre, il faut qu'un tacle soit carrément criminel. Mais en tant que bonne tranche d'action arcade, c'est imbattable : ça n'arrête jamais, avec des tacles aussi fréquents que féroces et une vitesse de jeu qui décoifferait un Fabien Barthez. Les grandiloquentes célébrations de but en plein écran sont aussi de véritables invitations à l'insulte (pour celui qui a encaissé) et à la raillerie (pour celui qui vient de marquer).

Le titre du jeu, "super-acolytes", annonce bien la couleur : votre équipe se compose en effet de 10 sous-fifres et d'une star qui court plus vite, frappe plus fort et marque généralement la plupart des buts. Les tactiques de jeu sont ainsi assez évidentes : votre joueur vedette est généralement le mieux placé pour mettre une mine au fond des filets. Et tant pis pour l'esprit d'équipe. ★



LES 40 ANS

SNK

DES BORNES D'ARCADE AUX CONSOLES
ET DES JEUX DE COMBAT AUX PARCS
D'ATTRACTIONS, **SNK** A TOUT FAIT !
NOUS AVONS VOULU FÊTER EN GRANDE
POMPE LES QUARANTE BOUGIES DE LA
SHIN NIHON KIKAKU, EN COMPAGNIE
DE CEUX QUI ONT ÉCRIT SON HISTOIRE,
PASSÉE ET PRÉSENTE !

DE

WIK

Entre la *Neo Geo Mini* (mignonne tout plein, dotée de quelques grands jeux au sein d'une sélection un peu étrange, plombée par une sortie TV pas terrible et des options de contrôle décevantes) et une compilation de ses premiers jeux (donc sans les grosses stars qui feront sa réputation, ce qui n'enlève rien à ses qualités), SNK a célébré son quarantième anniversaire dans les grandes largeurs. Et pourtant, cette longue route n'a pas toujours été de tout repos. SNK a certes été un acteur majeur de l'arcade et le premier à prouver qu'il y avait bien un marché pour les consoles de luxe, mais elle a aussi connu la faillite et a failli disparaître totalement du monde du jeu vidéo, il n'y a pas si longtemps. L'histoire de SNK est pleine de hauts stratosphériques et de bas abyssaux – et c'est bien là ce qui fascine.

Fondée en 1973 par Eikichi Kawasaki, avec un capital de 3 millions de Yens (soit l'équivalent d'un peu moins de 35.000 euros actuels), SNK est née sous le nom de Shin Nihon Kikaku

('Nouveau Produit Japonais') comme compagnie spécialisée dans l'électronique d'Higashiosaka, près d'Osaka. Mais ses débuts de développeur de jeux vidéo ne datent cependant que de juillet 1978, quand la société entre en bourse. *Ozma Wars* et *Safari Rally* sont les deux premiers jeux de SNK, mais son premier vrai succès sera le shoot-'em-up *Vanguard*, avec des tirs dans les quatre directions et des niveaux qui scrollent également dans plusieurs directions. *Vanguard* ne marche pas qu'au Japon, puisque Centuri le licencie pour le marché américain de l'arcade et le jeu aura droit à un portage sur Atari 2600. Suivront d'autres jeux, dont *Lasso*, *Marvin's Maze* et *Vanguard II*.

Les premiers pas de SNK sont marqués par une croissance rapide, voire explosive, de la société : fin 1983, le capital de SNK a été multiplié par dix. En 1984, le siège déménage à Osaka et en septembre 1985, le capital de la société monte à 48 millions de Yens. Si l'acronyme SNK sert déjà depuis



» [Arcade] *Ozma Wars* est un des premiers grands représentants du shoot-'em-up et un challenge relevé!

MATOSNK

SNK a sorti quatre consoles dans les années 90



NEO-GEO AES

LANCEMENT : 1990

DERNIER JEU : *Samurai Shodown V Special*, 2004

PRIX DE LANCEMENT : 58.000 ¥/3490 francs (soit environ 500 € actuels)

JEUX : 117

NOTES : Vendu à l'origine dans un *bundle Gold System*, avec deux manettes et un jeu. Des modèles plus récents incluent le stick *Pro Controller*.

NEO-GEO CD

LANCEMENT : 1994

DERNIER JEU : *The King Of Fighters '99*, 1999

PRIX DE LANCEMENT : 49.800 ¥/ 3490 francs (soit environ 500 € actuels)

JEUX : 97

NOTES : Trois modèles sont sortis : un premier avec tiroir frontal, un second avec couvercle. La CDZ (également à couvercle) est le troisième.

NEO-GEO POCKET

LANCEMENT : 1998

DERNIER JEU : *Samurai Shodown I*, 1998

PRIX DE LANCEMENT : 7800 ¥ (environ 60 € actuels)

JEUX : 9

NOTES : 39 des jeux Neo-Geo Pocket Color fonctionnent aussi sur la première Neo-Geo Pocket.

“LES CAPACITÉS D’AFFICHAGE DES CONSOLES DES ANNÉES 80 ÉTAIENT TRÈS LIMITÉES”

Hiroko Yokoyama



» [ci-dessus] *Fantasy*, un des premiers titres SNK, impressionne par la variété de ses niveaux et sa narration appuyée.

» [ci-contre] *Alpha Mission*, connu au Japon sous le titre d'*ASO : Armored Scrum Object*.

► plusieurs années dans la communication de la compagnie, c’est en 1986 que la Shin Nihon Kikaku change de nom et devient officiellement SNK. La même année sortent les deux gros hits *Ikari Warriors* et *Athena*, qui ont vite droit à des suites qui capitalisent sur leur succès, à savoir *Victory Road* et *Psycho Soldier*. C’est aussi à cette époque que SNK se lance dans le développement de jeux sur supports domestiques, en particulier sur la console NES.

Kasatoshi Yoshino est entré chez SNK pendant cette période. “Il y avait environ 100 employés chez SNK quand je suis arrivé”, nous raconte Yoshino, engagé en avril 1985. Hiroko ‘Minako’ Yokoyama, qui est, elle, entrée chez SNK en avril 1987 comme graphiste-illustratrice, est moins sibylline sur le sujet :

“Je me souviens surtout de la division Développement, à l’époque séparée en quatre départements de planning, un département audio et un département software. Ça devait représenter une trentaine de personnes, avec 4 ou 5 employés par département de planning.” Yokoyama n’était pas la seule femme chez SNK : “Il y avait au moins une femme dans chaque département de développement, mais il y en

avait aussi dans les divisions audio et marketing”, se souvient-elle.

Yoshino garde d’excellents souvenirs de cette époque : “Je m’occupais du suivi du planning et du *debug* de tous les titres sortis entre 1985 et 1987”, nous raconte-t-il. “J’étais ravi de faire des jeux vidéo. On a passé de très bons moments, avec mes confrères. On mangeait toujours ensemble le midi, et on parlait de jeu vidéo.” Mais cette bonne ambiance n’empêchait pas le dur labeur : “Je me rappelle aussi d’avoir beaucoup travaillé, d’avoir passé plusieurs fois des nuits très courtes dans un hôtel près des locaux, d’avoir bossé de très tôt le matin à très tard le soir, à la recherche de bugs et de problèmes, jusqu’au dernier moment...”

L’enthousiasme de Yoshino explique sans doute pourquoi il a fini par également porter la casquette de compositeur sur plusieurs jeux, dont *ASO*. Malgré ses dimensions déjà respectables, les rôles étaient étonnamment flexibles au sein de la société. “Il n’y avait pas de département audio quand je suis entré chez SNK”, nous dit Yoshino. “Avec un programmeur qui avait été engagé en même temps que moi, on a commencé à travailler sur la création de sons. Plus tard, j’ai été promu ‘super conseiller’ et j’ai pu donner mon opinion et des conseils sur les créations audio.” Yoshino deviendra ensuite responsable des relations presse de SNK. “Je faisais surtout de la recherche marketing”, nous confie-t-il. “Je m’occupais des collaborations avec les magazines de jeu, de la planification des guides stratégiques, des fanzines communautaires comme *Video Game Land*, des services téléphoniques et de plein d’autres choses.”

“Je me rappelle que ça a été difficile pour moi au début, parce que j’ai dû apprendre et me souvenir de tout un tas de nouvelles choses”, nous confie Yokoyama. “Je sortais d’une école





NEO-GEO POCKET COLOR

LANCEMENT : 1999

DERNIER JEU : SNK Vs Capcom : Card Fighters Clash 2 Expand Edition, 2001

PRIX DE LANCEMENT : 8900 ¥ (environ 70 € actuels)

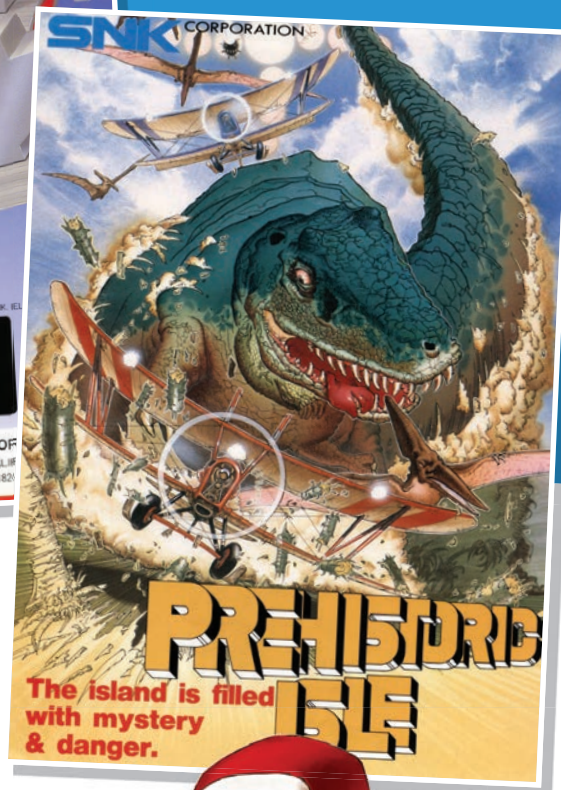
JEUX : 73

NOTES : Rétrocompatible avec les neuf jeux de la Neo-Geo Pocket monochrome.



» [ci-contre] Une publicité pour la borne d'arcade Marvin's Maze, une variation isométrique intéressante du labyrinthe à la Pac-Man.

» [ci-dessous] Les pubs SNK envoyaient du lourd!



de dessin, et je ne savais faire que dessiner, quand je suis entrée chez SNK. Je n'avais aucune expérience avec les ordinateurs. J'ai dû beaucoup travailler. Je passais entre six mois et un an sur un jeu – et je me souviens d'un projet qui m'a pris deux ans. Avant la Neo-Geo, on développait sur l'ordinateur SMC-777 de Sony. On a par exemple conçu la version MSX-2 d'Ikari Warriors sur SMC-777. C'était très compliqué de convertir des jeux d'arcade pour les consoles de salon. Les capacités d'affichage des consoles des années 80 étaient très limitées."

Yokoyama explique que les jeux SNK doivent leur succès à la philosophie de la société :

"Oba-San [Koji Obata, NDLR] faisait tout particulièrement attention à ce que les positions des ennemis soient parfaites et que la difficulté change un peu à chaque partie pour qu'on puisse rejouer à l'infini. Il faisait aussi en sorte qu'il y ait toujours une porte de sortie à chaque situation de jeu qui pouvait paraître inextricable."

Ces jeux difficiles, comme TNK III, Ikari Warriors et Guerilla, n'étaient pas voués à engendrer de la frustration pour les joueurs : ils leur donnaient aussi le plaisir de voir les ennemis changer de position et de comportement suivant la façon dont ils jouaient à ces jeux."

Dix ans après sa création, SNK a largement le vent en poupe.

La société a emménagé dans de nouveaux locaux et 1988 voit arriver encore plus de jeux d'arcade que l'année précédente. Cet élan se poursuit jusqu'à la fin des années 80, avec bon nombre de sorties, dont le tout premier jeu de combat en un contre un de la compagnie : Street Smart. SNK s'attaque aussi aux consoles de jeu, avec Dexterity sur Game Boy et des titres originaux sur NES, Baseball Stars et Crystalis.



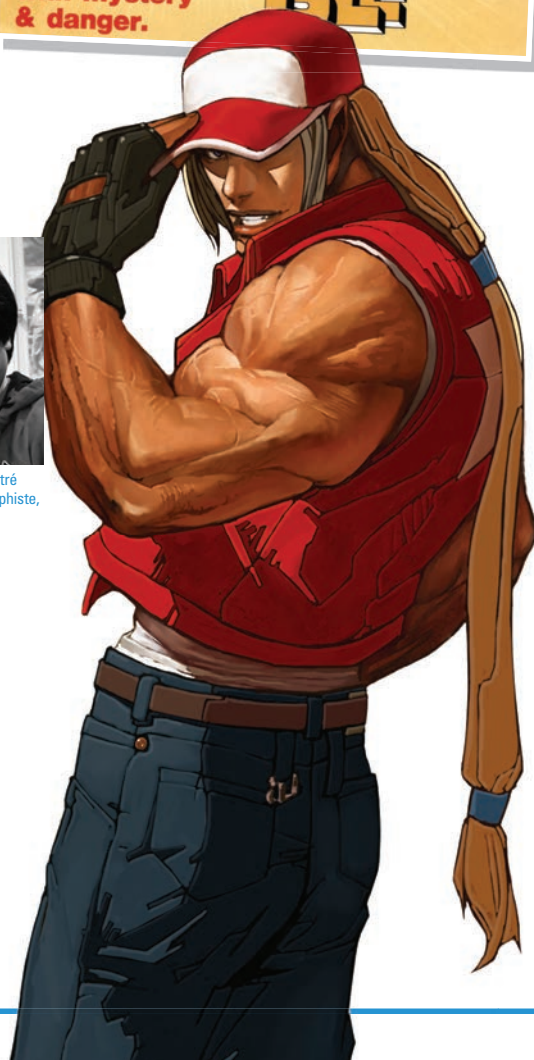
» [Neo-Geo] Garou : Mark Of The Wolves est un des plus beaux jeux de combat 2D de tous les temps.

Mais c'est en 1990 que la division arcade SNK franchit une étape déterminante pour son avenir, juste après Beast Busters, un jeu de tir au lightgun monté sur une borne sur mesure avec trois pistolets qui marque la fin de l'ère pré-Neo-Geo. Le système d'arcade MVS va marquer les débuts de la gamme Neo-Geo. Les jeux étaient vendus sur des cartouches remplaçables relativement abordables, et les cartes-mères pouvaient accueillir jusqu'à 6 ports cartouches, afin que les gérants de salle puissent proposer plus de jeux sans avoir à installer des bornes supplémentaires. D'autres sociétés l'avaient fait avant SNK, mais leurs machines se basaient généralement sur du hardware de console de salon, loin derrière ce qu'on pouvait trouver en arcade. SNK a abordé le problème dans l'autre sens : le MVS était un système arcade très moderne... tout comme son équivalent console.

Le Neo-Geo Advanced Entertainment



» Yasuyuki Oda est entré chez SNK comme graphiste, et il est aujourd'hui producer.





“À L'ÉPOQUE, IL N'ÉTAIT PAS RARE QU'ON PASSE LA NUIT DANS LES LOCAUX. NOS BUREAUX N'ÉTAIENT JAMAIS VIDES”

Yasuyuki Oda

► System, à l'origine prévu seulement à la location, est lancé au Japon en 1990. Mais face au succès de la machine, SNK comprend vite qu'elle peut vendre sa console, ce qu'elle fait en 1991. L'AES est un monstre de puissance qui ne fait pas de compromis avec les jeux d'arcade, capable d'afficher de gros sprites et de jouer des échantillons sonores dont les autres consoles du marché ne peuvent que rêver. Cette puissance a bien sûr un prix : la console elle-même coûtait 3490 francs (soit environ 500 euros actuels, inflation comprise), tandis que les jeux pouvaient coûter plus de 1500 francs (soit plus de 200 €). En comparaison, pour 3500 francs, vous pouviez à l'époque vous acheter un Amiga avec 1 Mo de RAM, dix jeux et plusieurs accessoires. Et pour 1500 francs, vous pouviez vous payer une Mega Drive et un jeu. Autant dire que l'AES était une console de luxe, accessible aux joueurs dévoués les plus fortunés.

Mais ça suffisait à SNK, vu que les coûts de développement des jeux AES étaient négligeables, puisqu'ils reprenaient le code de leur pendant arcade.

Si le marché de la Neo-Geo AES a été naturellement limité, la Neo-Geo MVS fut un énorme succès. En plus d'être pratique et abordable pour les gérants de salles, le système a accueilli une belle ribambelle de jeux. Parmi les premiers, citons *NAM-1975*, *Puzzled*, *King Of The Monsters*, *Magician Lord* ou *Super Baseball 2020*. Et n'oublions évidemment pas un certain *Fatal Fury*, jeu de combat conçu par Takashi 'Piston' Nishiyama, le créateur de *Street Fighter*. Suite à l'explosion de popularité du genre, SNK s'est taillé une formidable réputation de développeur de jeux de combat, avec notamment les franchises *Art Of Fighting*, *Samurai Shodown* et la série cross-over *King Of Fighters*.

Grâce à ces succès, SNK continue de grossir rapidement, en se spécialisant de plus en plus dans le genre.



» [Neo-Geo] Le jeu de plateforme fantastique *Magician Lord* est plein d'effets visuels impressionnants.

“Depuis que j'ai commencé à étudier l'animation à l'école, j'ai su que je voulais travailler soit dans le dessin animé, soit dans le jeu vidéo”, nous raconte Yasuyuki Oda, qui est entré chez SNK pendant cette période de forte expansion pour travailler sur plusieurs jeux de combat, jusqu'en 2000, pour revenir chez SNK en 2014. “Je viens d'Osaka, et à Osaka, il y a Konami, Capcom et SNK. En 1993, je me suis porté candidat chez ces trois éditeurs, et j'ai été pris chez SNK.”

Étonnamment, les développeurs Neo-Geo se sentaient à l'étroit sur ce système : “Les capacités hardware n'étaient pas si élevées que ça, et on a dû trouver des combines pour afficher ce qu'on voulait”, nous raconte Oda. “Par exemple, pour créer un coup de poing faible, on avait trois *frames* d'animation et on enchaînait les images 1 – 2 – 3 – 2 – 1, en incluant le retour du bras. Pour un coup de poing lourd, on réutilisait les deux mêmes premières *frames*, et on finissait avec une nouvelle quatrième image pour la frappe, avant de revenir sur les mêmes frames 3, 2 et 1 que pour le coup de poing faible, pour boucler l'animation.”

Malgré la croissance, la culture d'entreprise de SNK ne change pas, avec des créateurs toujours aussi passionnés par ce qu'ils créent. “Il y avait une certaine compétition, entre les équipes de développement, mais c'était une rivalité très positive”, se souvient Oda. “*Samurai Shodown II*, conçu par une autre équipe, est mon jeu préféré.”

Évidemment, on travaille toujours autant chez SNK : “Aujourd'hui, les lois ont changé, mais à l'époque, il n'était pas rare qu'on passe la nuit dans les locaux. Nos bureaux n'étaient jamais vides”, se souvient Oda. “À une époque, je travaillais tellement que je n'avais droit qu'à deux heures le dimanche, pour rentrer chez moi et changer de vêtements pour la semaine.”



» [ci-dessus] *Ikari Warriors* a été un des premiers gros hits de SNK en Occident.

» [ci-contre] Ça ne se voit peut-être pas de prime abord, mais *The Last Blade* est très différent des *Samurai Shodown*.



LES STARSNK

SNK a donné naissance à tout un tas de personnages emblématiques. Les connaissez-vous tous ?

TERRY BOGARD

□ Qu'il porte sa célèbre veste rouge ou sa tenue stylisée de *Mark Of The Wolves*, Terry est certainement le plus connu des héros SNK. Après avoir suivi sa quête de vengeance contre Geese Howard, il est devenu le père adoptif de Rock Howard.

MAI SHIRANUI

□ Arrivée dans *Fatal Fury 2*, Mai est éprise d'Andy Bogard, qui s'est entraîné avec elle. Elle a récemment fait une apparition dans *Dead Or Alive 5 : Last Round*.

GEESE HOWARD

□ Le vilain le plus emblématique de l'univers SNK et un boss difficile à vaincre. Il adore tomber des immeubles et on peut le croiser dans *Tekken 7*.

HAOHMARU

□ Le plus connu des personnages de la série des *Samurai Shodown*. Bretteur émérite, amateur de bonne chère et de saké, c'est aussi l'ennemi juré de son ancien pote d'entraînement, Genjuro Kibagami.

NAKORURU

□ Une combattante qui a fait vœu de protéger la nature. Si son arme n'a qu'une courte portée, Nakoruru est rapide et elle peut compter sur l'aide de son faucon Mamahaha ou de son loup Shikuru.

AMAKUSA

□ Un esprit vengeur ressuscité par le dieu maléfique Ambrosia pour qu'Amakusa le ramène au royaume des mortels. Cherchez pas la logique.

MARCO ROSSI

□ Le chef de l'escouade des Faucons Pélerins (le *PF Squad*), le groupe de héros des *Metal Slug*. Un grand leader, mais aussi un excellent programmeur.

TARMA ROVING

□ Membre du *PF Squad* et ami de Marco, Tarma est moins sérieux que son pote. Après la mort de Morden, il a voulu se ranger et ouvrir un garage, mais ses supérieurs l'ont convaincu de rempiler.

GÉNÉRAL DONALD MORDEN

□ Le méchant de service des *Metal Slug*, devenu fou suite à la mort de son fils. Morden n'est pas très regardant sur le CV de ses alliés, même martiens.



Terry Bogard



G-Mantle



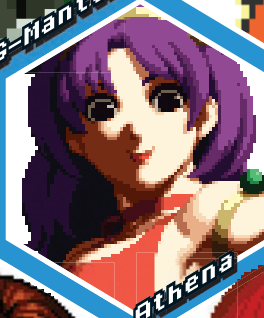
Neo Poke-Kun



Mai Shiranui



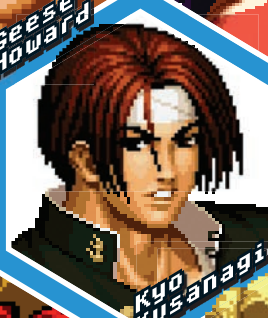
Geese Howard



Athena



Hahmaru



Kyo Kusanagi



Iori Yagami



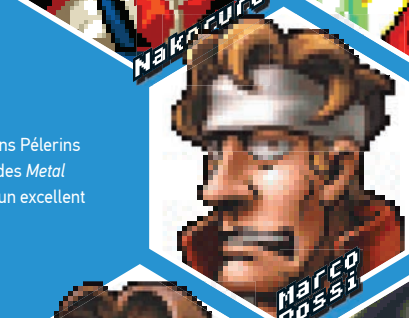
Nakoruru



Amakusa



Rugal Bernstein



Marco Rossi



Ryo Sakazaki



Robert Garcia



Tarma Roving



General Donald Morden



Mr Karate

G-MANTLE

□ Un étrange individu masqué, qui n'a jamais eu droit au premier rôle, mais qu'on croise fréquemment dans les premières pubs Neo-Geo et dans des jeux comme *The King Of Fighters 2000* ou *Card Fighters Clash*.

NEO POKE-KUN

□ Mascotte de la Neo-Geo Pocket et star de *Ganbare Neo Poke-Kun!*, une compilation de mini-jeux mâtinée de *Tamagochi*. Neo Poke-Kun fait aussi une apparition avec Yuki dans *Neogeo Battle Coliseum*.

ATHENA

□ Une princesse qui, à force de s'ennuyer, se retrouve catapultée dans un monde fantastique. Elle fait office de boss secret dans *SNK vs Capcom : SVC Chaos* et son héritière Athena Asamiya figure dans *Psycho Soldier*.

KYO KUSANAGI

□ La star de *The King Of Fighters '94* est capable de projeter des flammes, ce qui en fait très logiquement un combattant redoutable. Et une cible pour les sombres organisations qui rêvent de le cloner ou de le tuer.

IORI YAGAMI

□ Apparu dans *The King Of Fighters '95*, Iori a une dent contre Kyo. Il doit ses flammes pourpres à la malédiction du diabolique Orochi.

RUGAL BERNSTEIN

□ Trafiquant d'armes impitoyable et organisateur des tournois *King Of Fighters* de 1994 et 1995, ce vilain aime préserver les corps de ses ennemis dans des gangues de métal liquide. Il a été conçu pour être le boss ultime, et en la matière, il ne déçoit pas.

RYO SAKAZAKI

□ Ce karatéka à la recherche de sa sœur Yuri, kidnappée, est apparu dans *Art Of Fighting*. Il se méfie aussi, à juste titre, de son ancien partenaire d'entraînement, King. Décidément, il ne fait pas bon avoir étudié ensemble les arts martiaux.

ROBERT GARCIA

□ Lui aussi karatéka, Robert aide son meilleur pote Ryo à retrouver Yuri. Riche et impétueux, cet Italien parle le dialecte japonais du Kansai - souvent associé à la comédie (particulièrement au Manzaï).

MR KARATE

□ Il s'avérera que sous son masque de Tengu, le boss final d'*Art Of Fighting* est en fait Takuma Sakazaki, le propriétaire d'un dojo obligé d'obéir à Geese Howard qui menace la vie de ses enfants, Ryo et Yuri.

LES SCULPTEURS DE PIXELS

Hiroko Yokoyama revient sur les graphismes de titres SNK emblématiques

L'équipe de la version arcade d'*Ikari Warriors* vous a-t-elle aidée pour le portage MSX2? Oba-San [Koji Obata], qui était en charge de la version arcade d'*Ikari Warriors*, nous a beaucoup aidés, en effet. Il nous a confié les données graphiques du jeu d'origine. Malheureusement, les données des *maps* des niveaux avaient été perdues, et ça nous a causé pas mal de soucis.

Quelles ont été vos sources et inspirations pour *Guevara* (*Guerrilla War*) ?

Il n'y avait pratiquement pas de livre sur Che Guevara, à Osaka, en 1987. J'ai dû me rendre dans une des plus grandes librairies d'Osaka, où j'ai quand même trouvé trois livres sur la vie de Che Guevara. Il y avait aussi peu de documentation sur Cuba à l'époque, mais je suis tombé sur quelques pages à ce sujet dans un magazine masculin. Bien plus tard, j'ai pensé que j'aurais dû aller voir dans les boutiques de livres d'occasion, pour dénicher ces vieux livres sur Che Guevara qui avaient été publiés au Japon dans les années 60.

Comment avez-vous abordé le design des personnages de *Crystalis*, dont le thème fantastique tranche avec les titres précédents plus militaires ?

Le développement avait déjà commencé quand j'ai rejoint l'équipe, qui m'a dit que je pouvais dessiner ce que je voulais, tant que le personnage principal portait des cheveux rouges et une armure bleue. Je me suis inspiré de mangas populaires du moment pour proposer trois variations pour Mesia. Puis je me suis occupé des Quatre Sages, dès qu'on m'a donné des détails dessus. J'ai aussi pris soin de dessiner des versions adultes de Kensou et d'Athena, dans *Psycho Soldiers*. Les monstres ont été dessinés en point par point. Je me suis inspiré de l'ambiance et du contexte du jeu. Quand les concepts des Quatre Sages ont été approuvés, j'ai figolé les détails jusqu'à obtenir le look que vous connaissez.



» [Arcade] SNK est réputé pour ses graphismes, et ce depuis ses tout premiers jeux, dont *Guerrilla War*.



» [Neo Geo Pocket] La première console portable de SNK a vite été remplacée par un modèle couleur.

► **A**uréolée de succès et cherchant à attirer un plus large public autour de ses jeux, SNK annonce

la console Neo-Geo CD au *Tokyo Toy Show* de juin 1994 et sort la console en septembre de la même année. En théorie, ce choix est sensé : si les CD mettent du temps à charger (surtout sur le lecteur simple vitesse de la machine, ils coûtent moins cher à produire que les cartouches Neo-Geo, tout en offrant bien plus d'espace de stockage. La conversion des jeux demande un peu de travail, mais les portages ont droit à de l'audio en qualité CD et sont vendus moins cher que les cartouches, entre 4800 et 7800 yens. Des titres d'éditeurs tiers et titres exclusifs (dont une nouvelle version de *Crystalis*) sont aussi annoncés sur ce support.

La console est cependant vendue au prix fort, en particulier parce qu'elle nécessite plus de RAM que sa contrepartie cartouche, mais cela n'empêche pas les 30.000 exemplaires du stock de lancement de s'écouler en une seule journée. Fin 1994, la Neo-Geo CD compte plus de 30 jeux et en 1995, elle voit arriver des titres jamais sortis sur cartouche, comme *Puzzle Bobble*, mais aussi des exclusivités, dont *Crossed Swords 2*. Malheureusement, les ventes sont assez chiches, tandis que le jeu-phare *Samurai Shodown RPG* est sans cesse repoussé. Quelques mois après

“JE N'AIMAIS PAS TELLEMENT L'HYPER NEO-GEO 64. J'AURAIS PRÉFÉRÉ TRAVAILLER SUR PLAYSTATION”

Yasuyuki Oda

le lancement de la Neo-Geo CD, la Saturn et la PlayStation débarquent, moins chères que la machine de SNK et capables d'afficher de la 3D.

En décembre 1995, SNK lance la Neo-Geo CDZ, qui charge plus rapidement, mais cela ne réussira pas à freiner le déclin du support : sur les quatre dernières années de la Neo-Geo CD, il sortira moins de jeux qu'au cours de ses quatre premiers mois... Il est désormais clair que le hardware Neo-Geo entame son chant du cygne, mais SNK avance dans d'autres secteurs, notamment celui des parcs de loisirs. Le premier *Neo-Geo World* ouvre en décembre 1995 à Tsukuba, avec des simulateurs, des pistes de bowling, des salles de karaoké, des restaurants et bien sûr, plein de jeux d'arcade. En 1996, SNK sort la cabine photomaton *Neo Print*, où l'on peut agrémenter ses photos avec des décorations et les imprimer sur des autocollants. En 1996, la société recommence aussi à développer des jeux pour d'autres supports, avec des portages de jeux Neo-Geo sur PlayStation et Saturn.

SNK a toutes les raisons d'imaginer un futur radieux, et pour préparer ce dernier, des changements sont adoptés en 1997. La production des consoles Neo-Geo AES et CD est arrêtée (bien que celle de jeux continuera pour le système MVS). SNK continue de produire des portages de ses jeux d'arcade sur consoles de salon, mais lance aussi des projets originaux sur PlayStation. En arcade, l'Hyper Neo-Geo 64 et sa 3D succèdent au MVS, avec comme premier titre le jeu de course *Road's Edge*.

Hélas pour SNK, l'avenir n'est pas aussi rose qu'espéré. L'Hyper Neo-Geo 64 ne renoue pas



» [Neo-Geo Pocket Color] La console n'a pas un catalogue très fourni, mais il renferme quelques pépites.

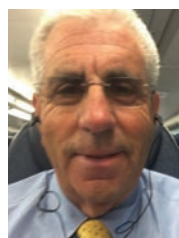
avec le succès du MVS, en partie parce que le système a négligé ce qui faisait notamment l'attrait de son prédécesseur, écartant les jeux avec boutons et joysticks pour se tourner vers les titres au lightgun ou au volant sur bornes dédiées. La beauté du MVS tenait à son universalité, et les systèmes Hyper Neo-Geo 64 étaient loin de l'être : le matériel conçu pour les jeux de course ne pouvait évidemment pas accueillir des jeux de combat, par exemple.

Mais il y a de plus gros problèmes. "Je n'aimais pas tellement l'Hyper Neo-Geo 64. J'aurais préféré travailler sur la PlayStation, plus performante", nous avoue Oda avant d'ajouter : "Le système d'arcade ne manque pas seulement de puissance : les réinterprétations 3D de *Samurai Shodown* et de *Fatal Fury* ne sont pas du niveau des versions 2D originales. C'est juste mon opinion, et pas du tout une position officielle de la société, mais les gens qui ont bossé sur Hyper Neo-Geo 64 n'étaient pas les mêmes que ceux qui avaient travaillé sur les originaux." Les productions Hyper Neo-Geo ne réussissent

pas à occulter les jeux de la MVS, et le tout dernier titre pour ce système sortira à peine deux ans après ses débuts. SNK est dans une position inconfortable, dépendante du hardware MVS vieillissant, sans ressources suffisantes pour tenter de concevoir un nouveau successeur.

Le savoir-faire de SNK en jeux 2D peut par contre continuer de s'exprimer sur le marché de la portable, aussi la Neo-Geo Pocket est-elle lancée en 1998. Hélas pour elle, la console monochrome arrive au moment où la gamme Game Boy passe à la couleur. Les premières ventes sont encourageantes, mais la machine ne sortira jamais du Japon. En revanche, le monde entier découvrira son successeur. "En 1998, John Barone m'a montré un prototype de Neo-Geo Pocket Color", nous raconte Ben Herman, qui entrera peu après chez SNK America comme vice-président ventes et marketing. "L'opportunité d'augmenter les ventes et de vendre ce produit doté de super titres était trop belle pour la laisser passer", nous lance-t-il. "Pareil pour le salaire!"

La Neo-Geo Pocket Color a de beaux atours pour s'imposer sur le marché, avec une distribution large et une communication battante. Quand elle arrive sur le marché en 1999, elle est moins chère que la Game Boy Color, avec de meilleurs graphismes et une autonomie équivalente. La même année sortent des versions portables de classiques de l'arcade, dont *King Of Fighters*, *Metal Slug* ou *Samurai Shodown*. En outre, SNK signe des partenariats pour importer *Pac-Man*, *Sonic The Hedgehog* et *Puzzle Bobble* sur ce support, même si certains de ces titres sont développés en interne. À l'E3 2000, la Neo-Geo Pocket Color compte pour 2 % du



» Ben Herman est passé deux fois chez SNK aux USA, entre 1999 et 2008.

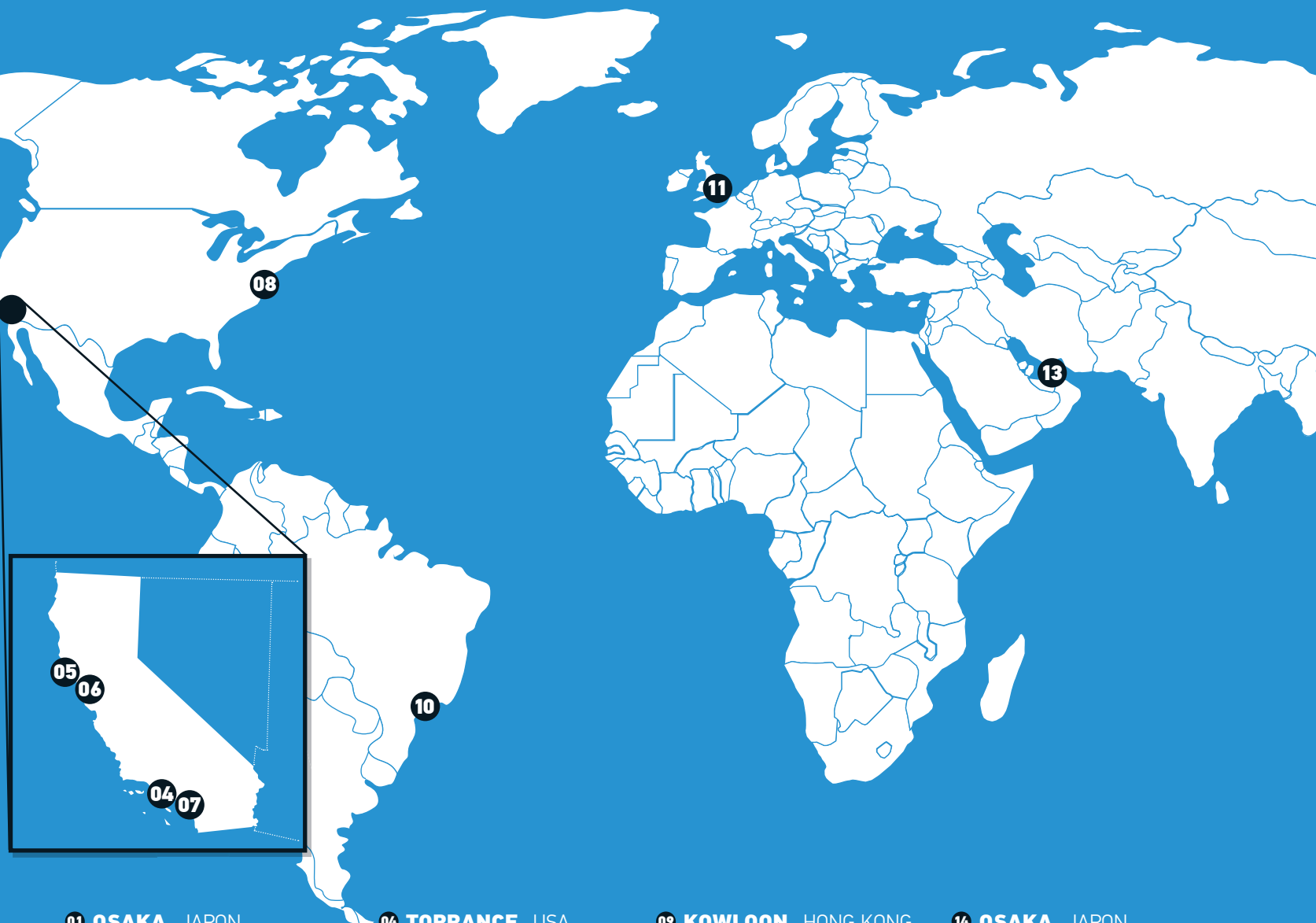


» [Arcade] *Samurai Shodown VI* est un des nombreux titres SNK sortis sur le système Atomiswave.



LE TOUR DU MONDE DE LA NEO-GEO

Mais où se cache SNK?



01 OSAKA, JAPON

□ Le foyer de naissance de SNK, et un décor récurrent des *King Of Fighters*. La société a eu plusieurs locaux dans la région, au fil du temps.

02 TSUKUBA, JAPON

□ Le premier *Neo-Geo World* a ouvert ici, en décembre 1995. Ce parc de loisirs en intérieur proposait toutes sortes d'attractions : du laser-tag, du karting, une maison des horreurs, etc. On pouvait aussi y jouer au bowling, faire du karaoké, boire et manger, louer des vidéos et bien sûr, jouer à des jeux d'arcade.

03 TOKYO, JAPON

□ Le second *Neo-Geo World* a ouvert à Tokyo en mars 1999. Parmi les attractions qu'on y trouvait, citons *New York Getaway* (une simulation de course-poursuite en voiture), *Agent Metal* (un jeu de tir) et une attraction à pied de sauvetage d'otages du nom de *No Fate*. SNK a également disposé de bureaux à Tokyo à différentes périodes.

04 TORRANCE, USA

□ Les premiers bureaux américains de SNK ouvrent sur Kashiwa Street au début des années 80. Au début des années 90, la société déménage sur Earl Street.

05 SUNNYVALE, USA

□ En 1986, la filiale américaine de SNK s'établit officiellement dans ses locaux de Sobrante Way.

06 SAN JOSE, USA

□ SNK revient en 1997 dans la baie de San Francisco, cette fois sur Great Oaks Boulevard, à San José.

07 CYPRESS, USA

□ C'est ici que se tenaient les bureaux de SNK NeoGeo USA Corporation, la filiale de distribution arcade de SNK, au cours des dernières années de la MVS.

08 WALL, USA

□ Pendant les années PlayMore, SNK a eu de très petits locaux dans cette commune bien loin de la Californie où elle avait auparavant ses habitudes.

09 KOWLOON, HONG KONG

□ SNK Asia a été fondée en 1992 et est restée dans les mêmes locaux jusqu'à la faillite de SNK, avant de revenir s'installer dans la même ville en 2015.

10 SÃO PAULO, BRÉSIL

□ La première filiale sud-américaine de SNK a ouvert en 1993. La MVS était très populaire sous ces contrées et certains centres de loisirs *Neo-Geo World* y sont toujours ouverts, sous d'autres noms et rachetés par d'autres sociétés.

11 LONDRES, ANGLETERRE

□ SNK Europe s'est installée ici en 1994, d'abord sur Albemarle Street avant de déménager sur Regent's Park Road en 1996.

12 SINGAPOUR,

13 DUBAÏ, ÉMIRATS ARABES UNIS

□ Les filiales SNK Singapour et SNK Moyen-Orient ont toutes deux fermé en 1999.

14 OSAKA, JAPON

15 NAGAKUTE, JAPON

16 NARA, JAPON

17 KATO, JAPON

□ Des salles d'arcade Neo-Geo Land ont ouvert dans toutes ces villes. Outre des jeux vidéo, on y trouvait aussi des billards et des karaokés. SNK y organisait aussi des événements, et c'est là qu'étaient bien sûr testées les nouvelles bornes de jeu en avant-première. Il y avait même deux salles à Osaka, dont l'une n'a fermé qu'en 2004.

18 YOKOHAMA, JAPON

19 CHIBA, JAPON

20 FUKUI, JAPON

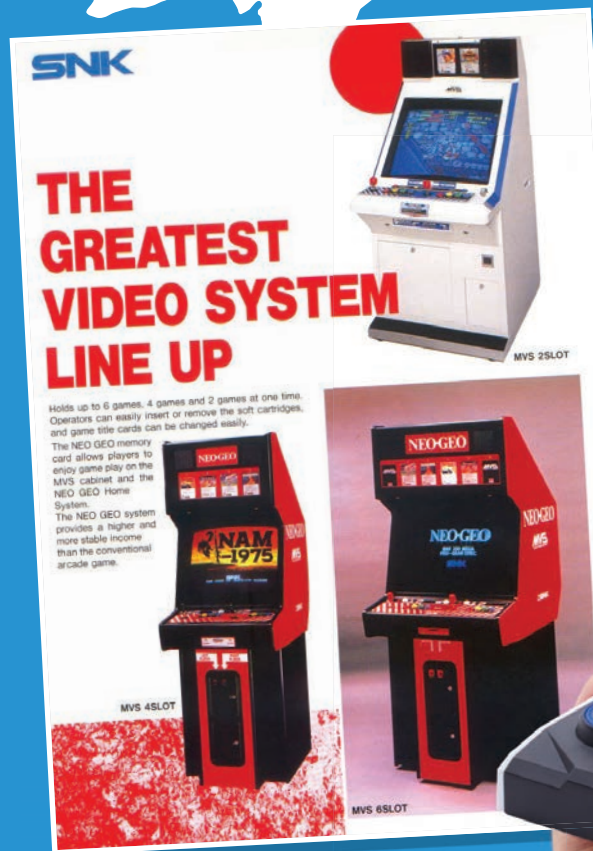
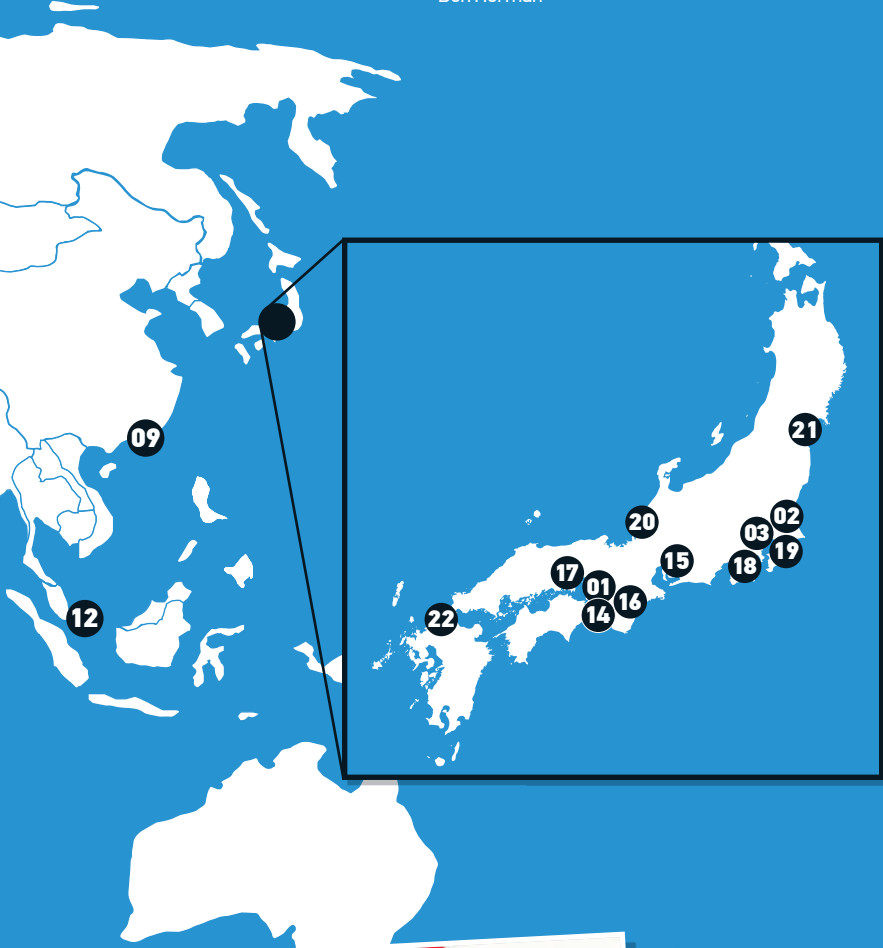
21 NATORI, JAPON

22 FUKUOKA, JAPON

□ Il y avait un centre Neo-Geo Bowl dans chacune de ces villes, avec des jeux, du bowling, du karaoké, du billard et des cafés. Sun Amusement a repris les deux centres de Chiba et de Natori pendant quelques années, après la faillite de SNK en 2001.

"J'AVAIS PLUS DE CHANCES DE RENDRE SON ÉCLAT À SNK DEPUIS LES ÉTATS-UNIS"

Ben Herman



» Pour fêter ses 40 ans, SNK a sorti la Neo-Geo Mini, avec 40 titres, et une compilation Switch, la SNK 40th anniversary collection.

LES 40 ANS DE SNK

► marché américain des consoles portables – un pourcentage modeste, mais l'opération reste profitable. "Avec le support des autres éditeurs, on aurait pu atteindre les 3 % en trois ans. Ce sont les jeux qui font tout", ajoute Ben.

Cette opportunité ne se concrétisera pourtant jamais, car SNK a des soucis. En janvier 2000, le fabricant de pachinko Aruze rachète SNK. En avril de la même année, la société compte 185 employés en moins qu'un an plus tôt. Et en juin, la Neo-Geo Pocket Color est retirée des marchés non japonais. Les boîtes et les manuels passent à la broyeuse et les cartouches doivent être recyclées pour le marché japonais. Mais cela ne se fera pas, et le plus gros du stock partira dans la nature au cours d'une liquidation.

Gâce à ses projets croisés avec Capcom, SNK réussit à entretenir son image, mais quand les personnages de ses jeux se battent pour la gloire, la compagnie, elle, se bat pour sa survie.

"Aruze a conduit SNK à la faillite", confirme Ben. Il est vrai que la société a rapidement décliné sous cette égide. La production de jeux d'arcade a été réduite au point où *The King Of Fighters 2001* a même été développé en externe. Au Japon, la Neo-Geo Pocket Color a été convertie en vitrine pour les pachislots d'Aruze. En octobre 2001, SNK dépose le bilan. Mais l'histoire ne s'arrête pas là...

"Playmore, ça a été un coup de génie. Ça a permis d'éviter le pire", nous dit Ben. Eikichi Kawasaki, fondateur de SNK, a vu la faillite arriver et a fondé une société de holding en août 2001. Il prévient tout d'abord l'effondrement de la compagnie d'origine en rachetant les propriétés intellectuelles de SNK, afin de lui permettre de reprendre la production de jeux d'arcade Neo-Geo. Ceux-ci sont développés en externe : Playmore travaille avec Eolith sur *The King Of Fighters 2002* et Mega Enterprise s'occupe de *Metal Slug 4*. En 2003, Playmore poursuit Aruze en justice. L'ancien propriétaire de SNK continuait en effet d'exploiter les propriétés intellectuelles SNK, même après les avoir revendues. Playmore gagne le procès et récupère 5,64 milliards de Yens (environ 50 millions d'euros) en dommages et intérêts.

Forte de cette décision de justice, Playmore passe la vitesse supérieure en récupérant pleinement les droits sur le nom SNK, et se rebaptise SNK Playmore.

"On m'a téléphoné pour me demander de venir au QG de SNK, à Osaka", se souvient Ben. "Je ne savais pas pourquoi. En fait, c'était pour me proposer de rouvrir les locaux américains de SNK et d'en devenir le président. C'était un grand honneur, et j'avais plus de chances de rendre son éclat à SNK depuis les États-Unis."

Cette fois, les locaux sont installés à Wall, dans le New Jersey, avec une petite équipe de seulement cinq employés. "J'ai tout sous-traité, des entrepôts aux représentants commerciaux. C'était très efficace", explique Ben.

LE JEU DU KIBOUFKI

SNK a absorbé plusieurs sociétés au fil du temps, s'est séparé de certaines autres... et d'autres encore ont fait tout le tour...

+ ADK

□ Alpha Denshi était un développeur prolifique sur tous les supports SNK, et a signé des jeux comme *Twinkle Star Sprites*, *Beast Busters : Second Nightmare* ou *Crush Roller*. Le studio a fermé en 2003 et SNK a racheté ses propriétés intellectuelles.



+ NAZCA CORPORATION

□ Ce regroupement d'anciens d'IRA n'a apposé son logo que sur deux titres, mais pas des moindres, puisqu'il s'agit de *Neo Turf Masters* et de *Metal Slug*, deux des tout meilleurs jeux Neo-Geo. SNK n'a pas tardé à racheter le studio.



- ET + BREZZASOFT

□ En 2000, période trouble pour SNK, Brezzasoft a lancé son propre système d'arcade à cartouches et est crédité sur plusieurs titres, dont *The King Of Fighters 2001*. La société a été vite rachetée par Playmore, peu après sa naissance, en 2002.



- ET + SUN AMUSEMENT

□ Sun a racheté les centres Neo-Geo Land et Neo-Geo Bowl après la faillite de SNK de 2001, mais aussi la distribution des jeux Neo-Geo MVS et AES. Playmore a racheté la société en 2003.



- DIMPS

□ Suite à la faillite de SNK en 2001, Takashi Nishiyama et Hiroshi Matsumoto ont fondé ce studio prolifique, qui a travaillé entre autres sur la série des *Sonic Advance* et sur *Street Fighter V*.



- NOISE FACTORY

□ Keiko Ijuu, ex-designer chez SNK et Atlus, a fondé ce studio qui a longtemps travaillé avec SNK sur de nombreux titres, dont *Sengoku 3*, les *Metal Slug* (à partir du 4) et *The King Of Fighters Neowave*.



» [PS4] *King Of Fighters XIV* signe un retour gagnant, avec près de 60 personnages jouables.

“LES GENS QUI ONT JOUÉ À CES JEUX QUAND ILS ÉTAIENT GAMINS EN GARDENT ENCORE LE SOUVENIR, QUELQUE PART, DANS LEUR CŒUR”

Hiroko Yokoyama



» [DS] *Metal Slug* a toujours été une marque forte pour SNK.

Malheureusement, même les bonnes choses ont une fin, et la production de jeux Neo-Geo s'achève en 2004 avec *Samurai Shodown V Special*. “Ce sont les fans qui nous ont gardés en vie”, nous dit Oda. “Mais toutes ces copies chinoises des cartouches ont fini par tuer le système.” Le scénario de *NeoGeo Battle Coliseum* témoigne bien du sentiment de SNK Playmore envers ces pirates : l'histoire évoque une corporation maléfique du nom de WAREZ, capable de cloner les combattants les plus puissants... Les nouveaux projets d'arcade basculent sur le système Atomiswave (basé sur la Dreamcast) et en 2004, la société s'invite sur le marché très juteux des *pachi-slots*, avec une machine *Metal Slug*.

SNK continue de convertir ses jeux d'arcade sur les supports domestiques, non sans buter sur quelques problèmes, en particulier avec Sony qui ne valide pas la sortie de certains jeux en *stand-alone*, pour le marché nord-américain : “On a contourné le souci en sortant des *combos-packs* sur PS2”, se souvient Ben, bien que certains jeux n'ont pu être combinés ainsi – notamment SNK vs Capcom : *SVC Chaos*. Ben se rappelle également

d'autres problèmes avec la concurrence :

“La Xbox était un vrai casse-tête. Microsoft a lancé la 360 alors qu'on développait encore sur la première Xbox”, nous raconte-t-il. SNK sort aussi des versions 3D de *Metal Slug* et de *The King Of Fighters* sur PS2, et publie sa série de simulations de rencontres mobile *Days Of Memories*, qui met en scène ses personnages les plus populaires. Et bien sûr, SNK renoue avec ses anciens hits en sortant des compilations rétro sur PlayStation 2, PSP et Wii.

La génération suivante va s'avérer problématique. Si la distribution dématérialisée permet à SNK Playmore de vendre facilement son *back catalogue*, les coûts élevés de développement font que peu de titres, majoritairement des portages de l'arcade, sont produits, et les résultats sont loin d'être une panacée : *Samurai Shodown Sen* est mal accueilli sur Xbox 360 et *The King Of Fighters XII*, bien que très joli, est critiqué pour son maigre contenu. Des titres originaux sont cependant développés pour la Nintendo DS, dont *SNK Vs Capcom : Card Fighters Clash* et *Metal Slug 7*. En 2010, *The King Of Fighters XIII* sera le dernier jeu SNK original à sortir en arcade. Il sera aussi porté sur PS3 et Xbox en 2011.

SNK se concentre alors sur les *pachi-slots* et les jeux mobiles, jusqu'en 2015. “SNK a essentiellement investi dans le *pachi-slot* pendant un certain temps, en effet”, concède Oda. “Puis les lois ont changé, et il est devenu plus difficile de s'en sortir sur ce marché, alors la direction a choisi de revenir aux jeux console, ce qui nous a permis, à moi et à d'autres anciens, de revenir.”

En août de la même année, Ledo Millennium devient actionnaire majoritaire de SNK Playmore en investissant 63,5 millions de dollars dans la société.



» [Switch] Le dernier jeu de combat SNK en date est 100 % féminin!

Le premier grand chantier de cette nouvelle stratégie, c'est *The King Of Fighters XIV*, sorti en 2016 et illustrant parfaitement la nouvelle philosophie de SNK : un jeu en 3D, conçu avant tout pour les supports domestiques. Oda a dû s'adapter à ces deux aspects : "Une des plus grosses différences, c'est que le volume de contenu est bien plus important pour les jeux console", nous dit-il. "Il faut prévoir plusieurs modes de jeu, un menu d'options, etc. Mais il y a aussi certains avantages : vu que vous n'avez pas à vous soucier de pousser le joueur à remettre une pièce, vous pouvez diminuer un petit peu la difficulté."

Étant donné son passif graphique, le passage à la 3D a également été un défi pour Oda : "Ce qui est génial, avec la 2D, c'est qu'on n'a besoin de dessiner que ce qui rend bien. Ce qui est plus compliqué avec la 3D, c'est qu'il faut cacher les parties qui n'ont pas l'air aussi cool."

Le bon accueil du jeu a encouragé SNK à poursuivre dans cette voie avec *SNK Heroines : Tag Team Frenzy*. Il y a quelques mois, SNK a fêté son œuvre de plusieurs façons. Tout d'abord, en rendant hommage à ses premiers jeux dans une compilation Switch, *SNK 40th Anniversary Collection*, qu'on a bien appréciée, mais aussi avec une mini-console à destination des fans de l'ère Neo-Geo, qui nous a amusés, mais moins convaincus, malgré la présence de hits intemporels.

"Les jeux d'avant l'époque Neo-Geo ont été créés à une époque où l'on avait plein de restrictions techniques, qui nous ont obligés à être très créatifs pour faire des produits amusants", nous dit Yokoyama. "Les gens qui ont joué à ces jeux quand ils étaient gamins en gardent encore le souvenir, quelque part, dans leur cœur." Pour Yoshino aussi, la nostalgie a un grand rôle : "Je dirais que les joueurs qui ont aujourd'hui sans doute plus de la quarantaine vont apprécier des jeux comme *ASO*, *Athena* ou *Ikari Warriors* exactement comme ils y ont joué il y a tant d'années." Ben est du même avis : "De grands produits rétro, de grandes propriétés intellectuelles et un excellent gameplay."

Nous demandons à Oda, qui a aujourd'hui la chance de participer au futur de SNK, s'il souhaiterait ressusciter certaines anciennes franchises – et si oui, lesquelles? "Je dirais *Ikari Warriors* et *Athena*", nous répond-il. "Mais c'est juste ce que j'aimerais faire! Ces jeux sont sortis quand j'étais encore au collège et au lycée, et j'y ai énormément joué."

Mais du calme : il n'y a rien de concret à l'horizon, même si le retour de *Samurai Shodown* a été annoncé pour cette année. De là à imaginer que d'autres auront le même sort...

Pour certains, SNK, ce sont les deux sticks de l'ère *Ikari Warriors*. Pour d'autres, ce sont ces sublimes sprites sur des cartouches hors de prix. SNK a bien changé, depuis, sans pour autant perdre son identité, malgré les épreuves. On reconnaît tout de suite un perso SNK. Et si la Neo-Geo mini imite une borne d'arcade plutôt qu'une console, ce n'est pas innocent. Rappelez-vous aussi qu'on parle d'une boîte qui vendait des cartouches exorbitantes, non pas parce qu'elle le devait, mais parce qu'elle le pouvait. Rien que pour ces particularités, on espère que SNK aura encore bien des anniversaires à fêter... ★

FEMMES FATALES

Yasuyuki Oda nous parle du design de son dernier jeu de combat en date, *SNK Heroines : Tag Team Frenzy*

Comment est né le projet *SNK Heroines*?

Peu après la sortie de *The King Of Fighters XIV*, on a eu envie de lancer un nouveau projet avec les personnages féminins populaires de tout le catalogue SNK. C'est parti de là.

Il y avait un jeu sur le même thème, sur Neo-Geo Pocket Color : *SNK Gals' Fighters*. Vous en êtes-vous aussi inspirés?

En fait, c'est tout le contraire. Vu qu'on avait déjà fait un jeu de ce genre, on voulait être certains que *SNK Heroines* n'en soit pas une resucée, mais un nouveau jeu complètement différent. Le seul point commun, ce sont les combattantes.

Comment avez-vous choisi les personnages qui figurent dans le jeu?

Il y avait trois catégories : les personnages populaires de SNK, ceux qu'on voulait rendre plus populaires, et ceux de la catégorie 'spéciale'.

C'est-à-dire?

Si vous avez joué à *The King Of Fighters XIV*, vous savez que tout le monde est ressuscité à la fin de l'histoire. C'était une façon de ramener Shermie.

La plupart des joueurs connaissent le principe de combat en *tag-team*, mais le système *Dream Finish* est un nouveau concept. Comment le définiriez-vous?

On ne peut gagner qu'avec un *Dream Finish*, même si la barre d'énergie de votre

adversaire est à zéro. C'est important, car les joueurs qui ne maîtrisent pas des tas de combos et d'enchaînements peuvent remporter le match : c'est plus une question de timing. Il faut attendre d'avoir chargé son *Dream Finish*, attendre que l'énergie de l'adversaire soit assez basse, et déclencher le finish au bon moment. Et si votre personnage a vidé sa barre d'endurance, vous pouvez basculer sur votre autre combattante en réserve et déclencher le *Dream Finish* avec elle.

Vous avez dit que le système de *Dream Finish* était taillé pour les joueurs qui n'étaient pas bons pour enchaîner les combos. Est-ce qu'on peut dire que *SNK Heroines* cible un public peu familier avec les jeux de combat?

Oui, l'idée c'est que le jeu soit accessible au plus grand nombre. Bien sûr, la pratique et l'entraînement sont importants pour apprendre à bien jouer, mais c'est ouvert à tous.

***King Of Fighters XIV* proposait déjà des aides pour les nouveaux venus, comme les autocombos, et *SNK Heroines* vise les novices en jeux de combat. N'avez-vous pas oublié les fans du genre plus expérimentés?** Nous prévoyons de faire des jeux pour le public plus hardcore, mais sur les salons et autres événements, les gens veulent pouvoir attraper la manette et sortir des trucs cool en tripotant les boutons. C'est important pour attiser l'intérêt pour le jeu, et c'est en effet une facette de notre stratégie pour augmenter le nombre de fans.



SNK: RESTAURER LE PASSÉ

Parce qu'on a adoré la compilation *SNK 40th Anniversary Collection*, sortie en novembre dernier sur Switch, on s'est dit que c'était l'occasion idéale pour rencontrer ceux qui l'ont concoctée et ressuscité les premiers jeux d'arcade SNK d'avant la Neo-Geo. Brandon Sheffield et Frank Cifaldi de Digital Eclipse expliquent ici l'importance de ces titres et comment ils les ont préservés...





» [Arcade] *Athena*, qui est l'un des premiers succès de SNK en Occident, a été porté sur plusieurs supports, dont la NES.

Les déboires récents de gros sites de ROM comme *Emuparadise* soulignent l'importance d'un accès légal à d'anciens jeux, pour y jouer comme

leurs créateurs l'avaient prévu. La préservation de jeux vidéo dans des compilations n'a rien de neuf, mais ces dernières années, la pratique est montée d'un cran. Des compilations comme *Rare Replay*, *Street Fighter 30th Anniversary Collection* ou *Mega Man Legacy Collection* rendent autant hommage à l'héritage de ces franchises qu'aux jeux eux-mêmes. Et personne ne le sait mieux que les spécialistes de Digital Eclipse, magiciens de la restauration depuis des années qui ont notamment signé *Street Fighter 30th Anniversary Collection* et la *SNK 40th Anniversary Collection*, une exclusivité Switch sortie l'an dernier et qui se penche sur les premiers jeux d'arcade et NES de SNK. Si l'on en croit Frank Cifaldi, responsable Restauration chez Digital Eclipse, ce projet était dans les tuyaux depuis longtemps :

"SNK et Digital Eclipse souhaitaient faire quelque chose ensemble depuis des années, mais on n'avait pas encore trouvé le bon projet", nous dit-il. "Je crois que cette compilation nécessitait une approche historique – et c'est justement quelque chose que nous maîtrisons." Il est vrai qu'on se focalise tant sur l'ère Neo-Geo de SNK, aujourd'hui, qu'on peut oublier que le même développeur a aussi signé des hits d'arcade comme *Ikari Warriors*, *Prehistoric Isle* en 1930, *Athena* et bien d'autres. Frank et son



» [Switch] Exploder des dinosaures, sur une île perdue, à bord d'un vieux coucou. Je signe où? (*Prehistoric Isle* en 1930)



» La section Musée de *SNK 40th Anniversary Collection* renferme plein d'artworks, comme celui-ci.

équipe savent qu'ils tiennent là une opportunité sans pareille : "Tous les fans de SNK connaissent bien l'ère Neo-Geo, mais pas tellement ce qui l'a précédée. Pour nous, c'était un projet de rêve : c'est facile de vendre du *Mega Man* ou du *Street Fighter*, mais on voulait prouver qu'il y avait aussi un public pour des titres moins connus, qui méritent tout autant d'être traités avec soin et respect. Je crois que tous ceux qui aiment les vieux jeux vidéo adorent explorer son histoire pour dénicher des pépites oubliées, et il n'y a pas beaucoup de compilations qui encouragent cette approche."

Brandon Sheffield, qui a lui aussi participé au projet, souligne que ce dernier met en lumière une période cruciale de l'histoire de SNK, souvent oubliée à cause de la grande popularité de ses futures consoles de salon : "Cette collection montre d'où vient SNK, avant la standardisation du hardware, quand la compagnie se cherchait encore. Dans cette sélection, il y a de grands jeux que peu de joueurs connaissent, mais qui ont pleinement participé à l'évolution de la société, en plus d'être très sympas à jouer. Il était aussi très important pour nous de rendre hommage à des développeurs comme Yokoyama-San et Yoshino-San. Généralement, quand les gens évoquent SNK, ils parlent de la Neo-Geo. Mais cette compilation montre toutes les innovations que l'on doit aux développeurs de cette époque, qui créaient des circuits de toutes pièces spécifiquement pour un jeu. C'est cela, que nous célébrons ici. En plus, les jeux de cette collection n'avaient encore jamais été émulés comme il faut, et n'étaient plus jouables au bon format jusqu'ici."

UNE VISITE AU MUSÉE



Pour les amateurs d'histoire du jeu vidéo, la section 'Musée' des compilations *Mega Man Legacy Collection*, *Rare Replay* et *Street Fighter 30th Anniversary Collection* est sans conteste leur meilleur morceau. Mais le musée de *SNK 40th Anniversary Collection* est encore un large cran au-dessus, avec de nombreux documents et des tas d'informations sur les jeux inclus et sur l'histoire de SNK dans son ensemble. "C'est le maximum qu'on a pu faire, au vu des contraintes : les titres devaient être à la fois développés et édités par SNK", nous explique Brandon. "Tous les jeux ne sont pas jouables, mais ils sont presque tous illustrés par des flyers, des images, des anecdotes, etc."

De plus en plus de joueurs lorgnent aujourd'hui vers le passé et les éditeurs ont bien compris qu'il ne suffisait plus de sortir des compilations se cantonnant à une poignée de ROM, sans grand-chose autour. Il semblerait donc que nous soyons entrés dans une nouvelle ère faste pour les compilations. "C'est le témoignage le plus exhaustif de l'ère pré-Neo-Geo de SNK", ajoute Frank. "C'est la première fois qu'on dresse une liste complète de ces jeux, et on a résolu des mystères sur l'histoire de la société. Mon but, sur tous nos projets chez Digital Eclipse, c'est que les gens achètent nos produits pour leurs contenus bonus. Un des plus beaux compliments qu'on m'ait faits pour *Street Fighter 30th Anniversary Collection*, c'est quand quelqu'un m'a raconté avoir passé des heures sur le produit, avant même de jouer au moindre jeu. C'est exactement ce que je veux! Pour moi, les véritables bonus, ce sont les jeux proprement dits!"



» Frank Cifaldi, responsable Restauration chez Digital Eclipse, est très fier de son travail.

ADMIREZ L'ARTISTE!



Le mode 'Regarder' est la petite nouveauté de la compilation de Digital Eclipse, et une idée innovante qui permet d'assister à un *playthrough* intégral de chaque jeu de la collection, d'*Athena* à *Prehistoric Isle*. On peut accélérer, rembobiner, sauter des sections et mettre ces *runs* préenregistrées en pause à chaque instant, mais l'aspect le plus impressionnant de la chose est qu'on peut à tout moment sauter en jeu et reprendre la main. Une excellente idée, qui fut apparemment assez difficile à implémenter.

"C'est en fait un *autoplay* de ROM", explique Brandon. "Ça reproduit des *runs* effectués par Frank. Aucune autre compilation ne fait ça." En tout cas, on espère revoir ce genre d'initiative!



» [Arcade]
La licence appartenant aujourd'hui à Takara, la version Mega Drive d'*Ikari III* n'est pas disponible dans la compilation *SNK 40th Anniversary*.

► Outre les versions arcade originelles, on retrouve aussi des portages et jeux NES, dont le RPG *Crystalis*. "Une des particularités de SNK, c'est que chaque portage offre quelque chose d'unique, qu'on ne retrouve pas dans la borne d'arcade", explique Frank. "En plus, beaucoup de ces portages ont été effectués en interne, parfois par les mêmes personnes qui avaient fait le jeu d'arcade. Notre collection illustre ce qu'était SNK dans les années 80. J'aime bien la voir comme un livre interactif. Et ce livre serait incomplet sans les versions console."

I n'a pas été simple de retrouver les éléments nécessaires pour créer cette compilation focalisée sur l'ère Neo, comme nous l'explique

Brandon : "SNK n'avait plus beaucoup de circuits d'origine, et ce n'est pas facile pour eux d'obtenir des interview et compagnie, parce que recontacter un ancien employé, pour une compagnie japonaise, c'est souvent considéré comme une maladresse. Alors on s'est nous-mêmes occupés du plus gros. Frank a retrouvé des dizaines de flyers d'arcade, il a acheté des vieilles bornes pour les tester avec les ROM disponibles afin de vérifier si elles étaient bonnes. De mon côté, j'ai retrouvé et interviewé plusieurs anciens employés de SNK."

"Ça nous a aussi permis de mettre ces développeurs en lumière", ajoute Frank. "Certaines sociétés japonaises ne créditent pas leurs anciens employés. Nos recherches ont permis d'en apprendre beaucoup sur les jeux, d'obtenir des choses qu'on n'aurait jamais pu découvrir autrement."

Avec le temps, les codes sources sont souvent perdus ou détruits, et sans surprise, Digital Eclipse a rencontré ce type de problèmes. L'équipe a cependant tout fait pour retrouver les jeux qu'elle recherchait : "J'ai traversé le Japon



» Brandon Sheffield s'est donné beaucoup de mal pour retranscrire le plus précisément possible l'histoire de SNK.

rural, en bus et en train, pour aller dans une boutique qui louait des circuits arcade, perdue au milieu de rien !", nous raconte Brandon. "C'était le seul endroit connu où l'on pouvait encore trouver *Space Micom*, un des tout premiers jeux

de SNK. J'ai pu y jouer et récupérer plein d'infos dessus (comme le fait qu'il y avait un processeur, alors qu'on pensait que ce n'était pas le cas). J'ai aussi récupéré plein d'infos sur d'autres titres SNK qui n'ont pas été dumpés. C'était à la fois excitant et important, pour préserver l'histoire de SNK."

La chasse aux jeux n'est qu'une partie du problème, puisqu'il faut aussi les émuler fidèlement tout en prenant garde qu'ils soient jouables de manière acceptable pour les joueurs d'aujourd'hui. Le défi est d'autant plus relevé pour Digital Eclipse, tout particulièrement vis-à-vis d'un certain type de joystick très populaire à l'époque.

"Les jeux *Loop Lever* ont été notre plus gros challenge", nous explique Frank. "Le *Loop Lever*, c'est ce joystick bizarre qu'on retrouve sur plusieurs titres, dont *Ikari Warriors*. En gros, c'est un joystick qui pivote sur lui-même. Pour se déplacer, on l'utilise comme un joystick normal, mais pour viser, on peut le faire tourner sur 360 degrés. Et vu qu'il n'y a pas ce genre de choses sur Switch, on a dû trouver un système pour se rapprocher du gameplay d'origine, avec ce qu'on avait. On a fini par opter pour le système des shooters *twin-stick* – et ça n'a pas été facile. Quand SNK a ressorti ces jeux, par le passé, le mieux qu'ils aient pu faire c'était de mapper deux boutons sur une rotation horaire et antihoraire, qui à mon sens n'a rien à voir avec l'expérience arcade. En arcade, si vous assurez, vous pouvez vous tourner à toute vitesse dans n'importe quelle direction, ce qui est impossible s'il faut attendre que votre personnage tourne sur lui-même avec ce système. Techniquement, le *twin-stick* facilite les choses, donc la décision n'a pas été évidente, mais on a fini par conclure





» [Arcade] La *pop idol* japonaise Kaori Shimizu chante dans un des morceaux de *Psycho Soldier*, la suite d'*Athena*.

que c'était la meilleure option pour se rapprocher au plus près des sensations en arcade."

Si les développeurs de Digital Eclipse veulent que les jeux soient aussi proches que possible de leurs versions d'origine, ils souhaitent tout autant retranscrire l'histoire de SNK le plus fidèlement possible.

"J'ai effectué toutes les recherches imaginables pour vérifier l'exactitude des informations", nous dit Brandon. "Ça n'a pas été simple. On a travaillé avec de vieux documents, de vieux souvenirs, de vieilles interviews. Rien de tout cela n'était parfait, et quand deux sources se contredisaient, il fallait chercher encore plus loin pour trouver laquelle était juste. Ça peut vous sembler facile, mais vous n'imaginez pas le boulot que ça m'a demandé. Par exemple, les descriptions de *Micom Block* et de *Space Micom* sont assez brèves, dans le musée, mais si je n'étais pas allé me perdre ce jour-là au fin fond du Japon, je n'aurais pas découvert que les infos que j'avais à leur sujet étaient fausses ou incomplètes."

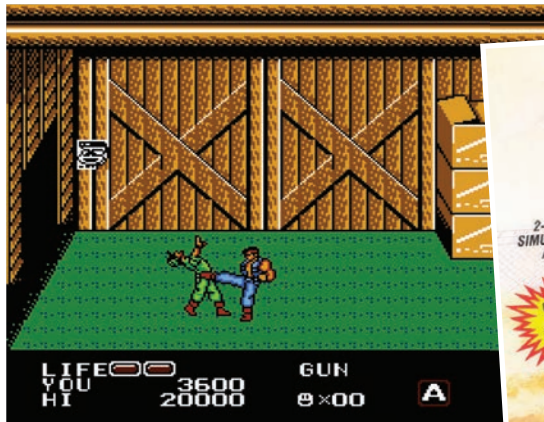
Digital Eclipse, M2, DotEmu et quelques autres font partie de cette nouvelle génération



» [NES] *Crystalis* est un des rares titres originaux de SNK sur NES.

“J’ai traversé le Japon rural pour aller dans une boutique qui louait des circuits arcade, perdue au milieu de rien!”

Brandon Sheffield

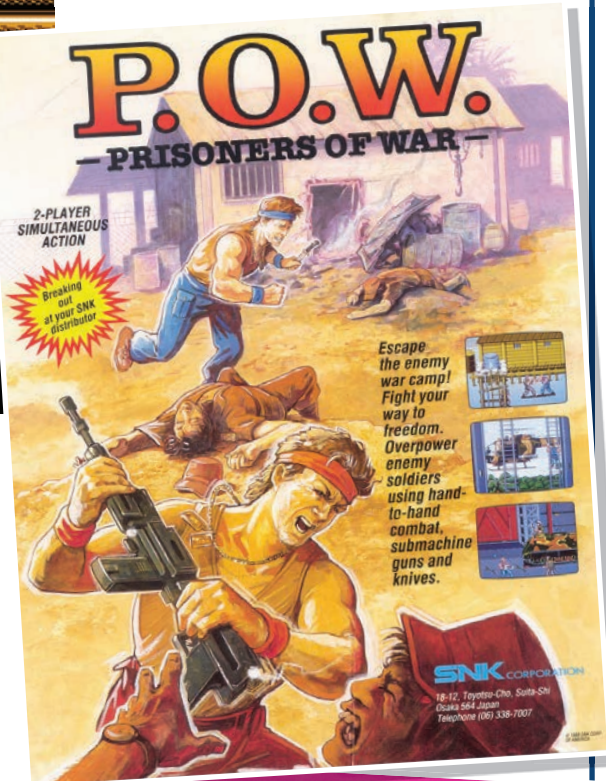


» [NES] *POW: Prisoners Of War* est le premier jeu SNK auquel Frank a joué.

qui prend à cœur de préserver du patrimoine vidéoludique pour le faire découvrir aux joueurs d'aujourd'hui.

"Préservation, c'est un bien grand mot", nous dit Frank pour conclure. "Je crois que le plus important, dans ce qu'on fait, c'est de contextualiser les jeux. Une simple compilation qui se contente d'empiler des ROM n'a pas tellement d'intérêt. Mais notre collection ne s'arrête pas à ça : notre Musée vous apprend des choses sur les jeux et sur leur place dans l'histoire, et le mode 'Regarder' permet de voir l'ensemble du jeu sans avoir à y jouer. Tout cela permet de comprendre les jeux, en plus de pouvoir y jouer. Et c'est vital de le faire bien, pour moi. Nous vivons une période unique où l'on peut encore rendre hommage à l'âge d'or du jeu vidéo avec ceux qui l'ont vécu et bâti, mais ce ne sera plus possible très longtemps, encore. Mieux nous réussirons à sauver cette histoire, mieux nous pourrions comprendre les racines du jeu vidéo, dans le futur."

Brandon partage cet avis : "Dans cette collection, nous avons voulu ressusciter des jeux SNK afin qu'on puisse y jouer dans de bonnes conditions, pour la première fois depuis longtemps. Les développeurs vieillissent, les souvenirs s'effacent... Frank et moi, nous avons compris que ce serait peut-être notre seule chance de préserver cette tranche de l'histoire de SNK... mais il y a encore plein de choses qu'on n'a pas pu inclure. Si nous ne préservons pas ces souvenirs, personne ne le fera. Je trouve l'histoire de SNK particulièrement intéressante. SNK a défini le jeu d'arcade des années 90 et le jeu de combat 2D, aux côtés de *Street Fighter*. Ils ont été les premiers à mettre des sons synthétisés et des chansons dans des jeux d'arcade. Ils ont été les pionniers des systèmes RPG en arcade. Il ne faut pas que tout ça se perde. Vraiment pas." *





NUAGE

BEHOLDER

TÊTE FLOTTANTE

STALACTITE

DÉMON

ŒIL ROUGE

CERVEAU

ESCARGOT

FAUCHEUSE

MOUETTE

LE GUIDE ULTIME DE GYNOUG

Cet étrange shooter 2D – un des premiers du genre sur Mega Drive – n’a jamais eu de suite, mais il s’est assuré une place dans l’histoire du jeu vidéo grâce à sa galerie de monstres plus bizarres les uns que les autres.

Plongeons ensemble dans les enfers de *Gynoug*!

Les joueurs Mega Drive de 1991 ont dû subir un sacré choc en découvrant *Gynoug* (rebaptisé *Wings Of War* en Amérique du Nord). La plupart des shooters 2D de l’époque, en bons héritiers de *Space Invaders*, plaçaient les joueurs dans le cockpit d’un vaisseau surarmé et les envoyaient affronter des hordes d’extraterrestres assoiffés de sang pour ramener la paix dans l’univers. Mais *Gynoug*, développé par l’équipe de Masayuki qui se fera plus tard connaître pour des titres comme *Cybernator* (*Assault Suits Valken* au Japon) ou la série des *Shubibinman/Shockman*, opte pour une approche radicalement différente. Le joueur endosse le rôle d’un héros angélique du nom de Wor, habitant du monde d’Iccus. Quand son paisible royaume paradisiaque est attaqué par les hordes de démons grotesques de l’infâme créature connue sous le nom de Destructeur, Wor n’a d’autre choix que de décoller pour tenter de mettre fin à cette invasion maudite. Jusque là, rien de bien nouveau.

Gynoug s’étend sur cinq niveaux étonnamment longs et reprend la plupart des codes du shooter en scrolling. Les ennemis attaquent en vague en vous balançant leurs projectiles, et deux types de boss participent à la fête : ceux de mi-parcours et ceux de fin

de niveau. Mais le système de *power-ups* de *Gynoug* est très différent de ce qui se faisait généralement à l’époque : en ramassant des orbes colorés, vous augmentez largement vos chances de survivre au flot constant d’ennemis. Les orbes bleus augmentent la cadence de vos tirs, tandis que les rouges augmentent leur puissance. Deux jauges indiquent à l’écran l’état de la vitesse et de la force de vos tirs, sur cinq niveaux (mais il faut ramasser pas mal d’orbes pour passer un niveau). Quand on perd une vie, les jauges reculent d’un niveau, donc on ne se retrouve pas totalement à poil en revenant.

On peut aussi changer la configuration des tirs en ramassant des gemmes de couleur – et c’est loin d’être inutile, avec des ennemis qui peuvent attaquer des deux côtés. Il y a trois types de *pick-ups* de

GARGOUILLE
SNIPER

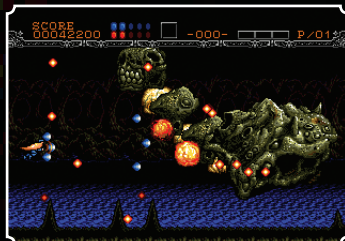
» [Mega Drive] Les sprites de *Gynoug* sont petits, mais aussi bien dessinés et bourrés de détails.

VER DES ENFERS

MAIN ROSE

COMBOUGS DE BOSS

Les gros méchants pas beaux de Gynoug



▲ DRAGON

□ Ce monstre rocheux a l'air solide, mais on aperçoit de la chair molle sous son ventre : c'est bien sûr là qu'il faut concentrer ses tirs. Restez en bas pour que la plupart des tirs vous passent au-dessus de la tête et concentrez-vous sur son point faible.

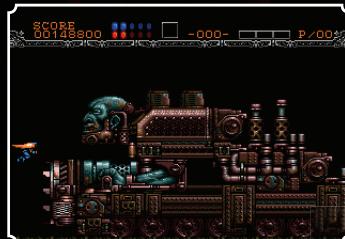


▲ PEEBLE

□ Une sorte de serpent à tête humaine qui ne tire pas, mais fonce à travers l'écran. Restez vers le milieu de l'écran et prenez garde à ses plongeurs off-screen. Notez que ses déplacements s'effectuent dans le sens des aiguilles d'une montre.

▼ LA LOCOMOTIVE VIVANTE

□ Un mélange impie d'homme et de machine, qui semble n'avoir que votre trépas à l'esprit. Restez à gauche de l'écran quand il tombe du ciel, puis concentrez vos tirs sur sa tête en évitant ses projectiles.



▲ OGLITHAN

□ Ce mollusque flottant vous attend à mi-parcours du stage océanique, protégé par une solide carapace. Prenez garde à ses tirs à grande dispersion et aux missiles qu'il vous balance de temps en temps.

▼ GARK

□ Gark est une sorte de gros four colérique, qui crache des flammes et cache son point faible sous une grosse barbe métallique. Prenez garde aux projectiles rouges et gardez un œil sur sa bouche : c'est non seulement son point faible, mais il a aussi la sale habitude de vomir des flammes dans votre direction.



▲ MONOTROG

□ Ce monstre biomécanique se compose de morceaux de vaisseau et de têtes désincarnées. Restez au milieu de l'écran et concentrez vos tirs sur la machine volante en évitant les missiles et autres projectiles qu'il vous balance.

▼ SLOG

□ Cet humanoïde qui affiche une expression triste et qui flotte, jambes croisées, n'est malheureusement pas des plus relax. Attention aux projectiles bleus : si vos balles les touchent, ils se divisent en plusieurs projectiles. Bougez constamment, aussi. Ça vaudra mieux.



▲ PERFIDY

□ Un des boss les plus étranges de l'histoire du shmup, Perfidy semble tout droit sorti d'un tableau de Giger, avec son corps phalloïde. C'est aussi un des boss les plus difficiles du jeu, qui balance des tas de projectiles rapides. Visez la tête et déplacez-vous sans arrêt.

▼ MASSEBOTH

□ Masseboth apparaît d'abord sous la forme d'épave de navire, avant de révéler sa vraie forme : une grosse tête. Il y a beaucoup de projectiles à éviter lors de ce combat, mais si vous restez calme, tout devrait bien se passer.



▼ ORRPUS

□ Démembré, attaché à une sorte de tuyauterie infernale, Orrpus passe visiblement une sale journée. Pas étonnant qu'il soit aussi grognon. Évitez les cellules de sang qui traversent l'écran et visez le cœur flottant d'Orrpus dès que vous en avez l'occasion.



▼ LE DESTRUCTEUR

□ L'ultime ennemi du jeu est une créature pathétique, rabougrie, dévorée par ses rêves de domination. Ses projectiles sont assez lents, mais ils vous poursuivent, donc bougez constamment en concentrant vos tirs sur son cœur.



TÊTES VOLANTES

CHEVALIER

DÉMON CRACHEUR

DÉMON DU CERCUEIL

► ce genre : les gemmes rouges qui déclenchent un tir de face puissant, les gemmes bleues qui forment un cône de tir vers l'avant, et les gemmes jaunes qui permettent de tirer des deux côtés (bien que le tir arrière soit assez faiblard). Il y a également des attaques spéciales, grâce à des parchemins à récupérer, qui permettent d'activer des *Energy Balls* (des projectiles qui absorbent les balles ennemies), des *Lightning Bolts* (des attaques de foudre verticales), des *Magical Arrows* (des missiles à tête chercheuse), des *Ground Attacks* (bombardements au sol), du *Thunderbolt* (l'équivalent de la bonne vieille *Smart Bomb*), un *Elemental* (l'équivalent des *Options de Gradius*) ou un *Aura Shield* (un bouclier protecteur). On trouve aussi des plumes qui augmentent la vitesse de déplacement, aussi y a-t-il largement de quoi s'occuper.

Imaginées par Satoshi Nakai, l'artiste qui a également conçu les adversaires tout aussi dérangeants de *Cho Aniki* sur PC Engine, les créatures de *Gynoug* sont loin des ennemis qu'on croise généralement dans un shooter.

C'est un mélange cauchemardesque d'épouvante steampunk, d'horreur médiévale et Giger-esques. Les boss de *Gynoug* font partie des plus originaux qu'on ait jamais croisés dans les pixels d'un shooter. Ça commence doucement avec le *Dragoon* de roche et l'ignoble locomotive vivante de fin de niveau ; ça reste encore relativement normal avec le *Masseboth* du deuxième niveau (un géant avec une épave de navire sur la tête), mais ça part complètement en live au quatrième stage, avec le boss *Orpus*, une immonde fusion de la chair et du métal, dont l'expression torturée inspirerait presque pitié.

Quant au niveau 5, c'est le pompon. Après avoir déjà parcouru un décor qui a tout de l'intérieur d'un organisme vivant, et après avoir croisé des têtes flottantes inquiétantes, on affronte la création la plus tordue du jeu : *Perfidy*, un humanoïde grotesquement déformé qui saigne des yeux et des lèvres, et dont le bas du corps ressemble à un énorme phallus. Quand on l'interroge sur



» [Mega Drive] L'environnement du cinquième stage bouge et tremble, comme un être vivant. En mouvement, c'est vraiment impressionnant.

ce design particulier, surtout dans un jeu à destination de jeunes joueurs, Nakai se contente de répondre qu'il l'avait dessiné en secret et qu'il l'a glissé dans le jeu. On ne saura jamais vraiment comment Sega a vraiment pu laisser passer cela – peut-être les testeurs n'ont-ils tout simplement pas réussi à accéder à ce niveau avancé –, car il faut souligner que le jeu est tout de même assez difficile. Outre les gros pénis, Nakai a imaginé toutes sortes de monstres très détaillés, formidables témoins de son non moins extraordinaire talent. Depuis, il a notamment contribué à *Resident Evil : Code Veronica*, *World Of Warcraft* ou *Culdcept*.

Les graphismes ne sont pas la seule raison qui doit vous inciter à vous essayer à *Gynoug*. La musique, signée Noriyuki (qui a également composé les bandes-son de *Gleylancer* et de *Langrisser/Warson*) est certes un peu simple, mais elle s'accorde bien avec la folie du jeu. Le gameplay, de son côté, est excellent et servi par une difficulté relevée qui tranche avec celle de beaucoup de shooters Mega Drive de la première heure, tellement faciles à terminer qu'ils en sont presque insultants.

Sega a sorti le jeu en Europe en 1992, sous le même nom et avec la même illustration de jaquette, où l'on peut voir Wor défier les armées du Destructeur, poing brandi. Aux États-Unis, le jeu a été distribué un an plus tard non pas par Sega, mais par DreamWorks, sous le titre de *Wings Of Wor*, avec une jaquette illustrée par le légendaire artiste de fantasy Boris Vallejo.

Masaya signera la dérangeante, mais brillante, série des *Cho Aniki* – avec un style visuel semblable et des sous-entendus érotiques, mais *Gynoug* reste un titre unique à part. Il n'a eu droit à aucune suite, ni au moindre remake HD, peut-être justement à cause de son ambiance cauchemardesque particulière, sans doute trop perturbante pour avoir droit à une seconde chance... ✨

TROUGS ET ASTOUGS

Quelques conseils pour vaincre les légions du Destructeur

PLUS VITE!

□ Wor est assez lent, au début, mais vous pouvez lui donner un coup de fouet en ramassant des plumes pendant la partie. Deux plumes suffisent à atteindre la vitesse optimale. Si vous en prenez plus, vous risquez d'avoir du mal à garder un contrôle précis.

GARE À VOS FESSES!

□ Les gemmes rouges et bleues suffisent pour la majeure partie du jeu, mais à certains moments, mieux vaut utiliser les gemmes jaunes et leurs tirs en arrière. Heureusement, les gemmes jaunes apparaissent justement là où on va en avoir besoin.

LA SPÉCIALITÉ DU CHEF!

□ Toutes les attaques spéciales ont leur utilité et peuvent vraiment faire la différence, dans certaines situations. Par exemple, la *Ground Attack*, qui détruit les ennemis au sol, sera particulièrement bienvenue dans certaines sections pleines de méchants qui rampent.

PAS DE PANIQUE!

□ En plus d'être terrifiants, certains boss du jeu occupent une si grosse portion de l'écran qu'il n'est pas facile de voir où l'on sera en sécurité. Faites bien attention : comme tous les boss, ils suivent des schémas bien précis, donc gardez l'œil ouvert et trouvez le bon moment pour attaquer.

À L'OREILLE...

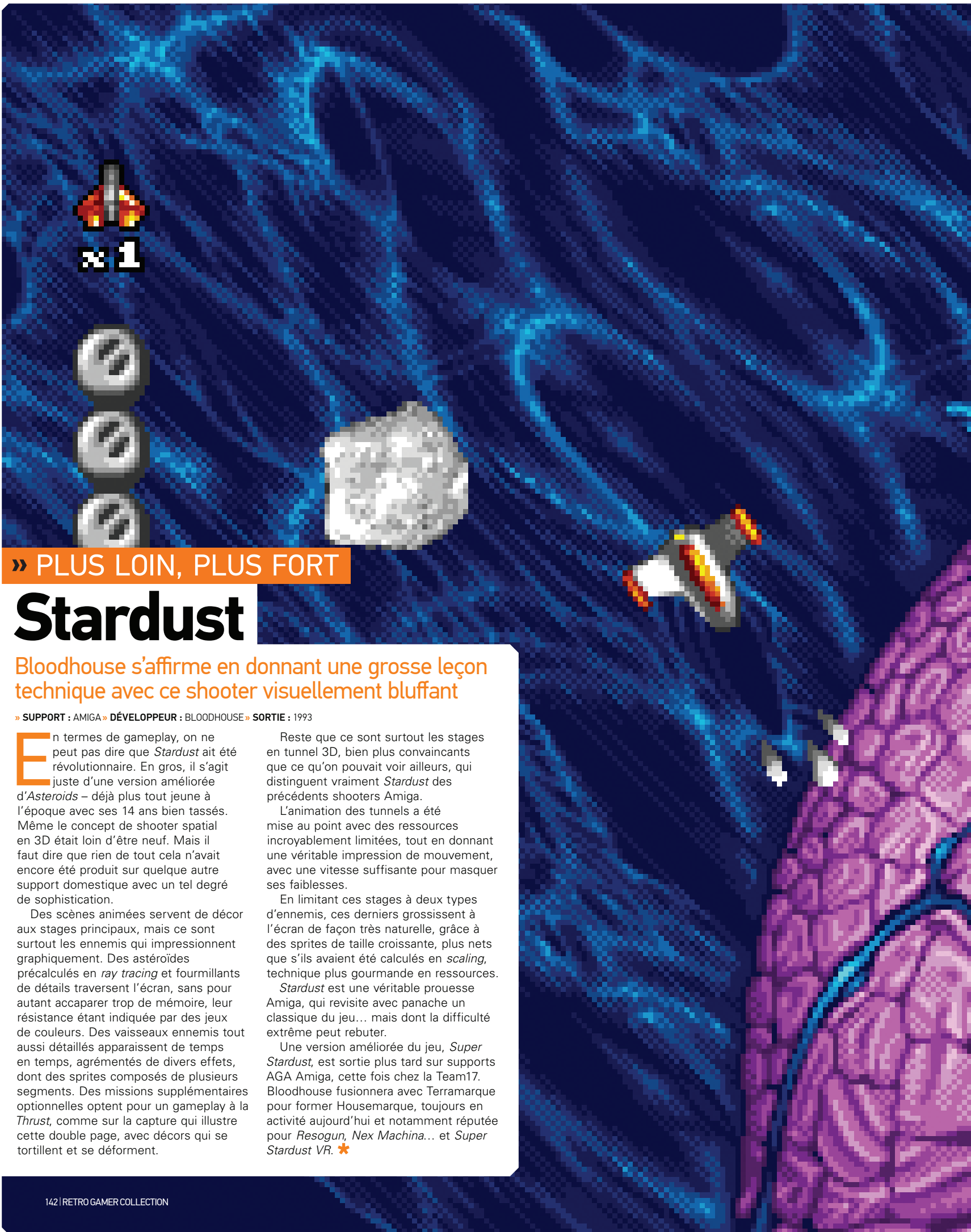
□ Chaque boss a un point faible, qu'on peut facilement repérer à l'oreille. Faites attention au son des dégâts que vous infligez. Ceux qui touchent le point faible en question, pas toujours visible, font un bruit sourd particulier.

PLUS FORT QUE TOI?

□ Vous en bavez trop, pauvre chouchette? Allez sur le menu des options, sélectionnez *Game Level*, gardez les boutons A, B et C enfoncés et appuyez sur *Start* pour activer un mode plus facile. Vous pouvez aussi directement sélectionner un niveau en gardant le bouton A appuyé sur la ligne 'Control' pendant 10 secondes.



» [Mega Drive] Plusieurs attaques spéciales sont disponibles, et certaines sont bien sûr plus efficaces que d'autres.



» PLUS LOIN, PLUS FORT

Stardust

Bloodhouse s'affirme en donnant une grosse leçon technique avec ce shooter visuellement bluffant

» SUPPORT : AMIGA » DÉVELOPPEUR : BLOODHOUSE » SORTIE : 1993

En termes de gameplay, on ne peut pas dire que *Stardust* ait été révolutionnaire. En gros, il s'agit juste d'une version améliorée d'*Asteroids* – déjà plus tout jeune à l'époque avec ses 14 ans bien tassés. Même le concept de shooter spatial en 3D était loin d'être neuf. Mais il faut dire que rien de tout cela n'avait encore été produit sur quelque autre support domestique avec un tel degré de sophistication.

Des scènes animées servent de décor aux stages principaux, mais ce sont surtout les ennemis qui impressionnent graphiquement. Des astéroïdes précalculés en *ray tracing* et fourmillants de détails traversent l'écran, sans pour autant accaparer trop de mémoire, leur résistance étant indiquée par des jeux de couleurs. Des vaisseaux ennemis tout aussi détaillés apparaissent de temps en temps, agrémentés de divers effets, dont des sprites composés de plusieurs segments. Des missions supplémentaires optionnelles optent pour un gameplay à la *Thrust*, comme sur la capture qui illustre cette double page, avec décors qui se tortillent et se déforment.

Reste que ce sont surtout les stages en tunnel 3D, bien plus convaincants que ce qu'on pouvait voir ailleurs, qui distinguent vraiment *Stardust* des précédents shooters Amiga.

L'animation des tunnels a été mise au point avec des ressources incroyablement limitées, tout en donnant une véritable impression de mouvement, avec une vitesse suffisante pour masquer ses faiblesses.

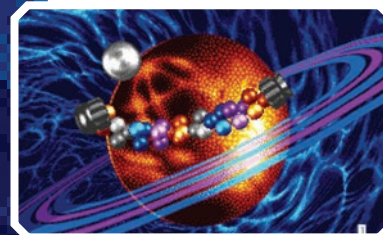
En limitant ces stages à deux types d'ennemis, ces derniers grossissent à l'écran de façon très naturelle, grâce à des sprites de taille croissante, plus nets que s'ils avaient été calculés en *scaling*, technique plus gourmande en ressources.

Stardust est une véritable prouesse Amiga, qui revisite avec panache un classique du jeu... mais dont la difficulté extrême peut rebuter.

Une version améliorée du jeu, *Super Stardust*, est sortie plus tard sur supports AGA Amiga, cette fois chez la Team17. Bloodhouse fusionnera avec Terramarque pour former Housemarque, toujours en activité aujourd'hui et notamment réputée pour *Resogun*, *Nex Machina*... et *Super Stardust VR*. ★

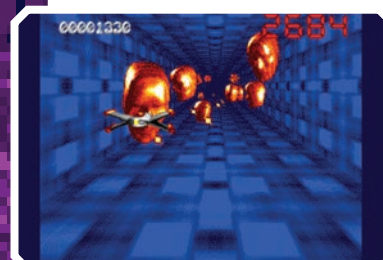
20

QUAND STARDUST REPOUSSE LES LIMITES...



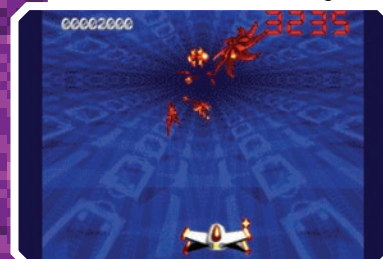
Une palette de fou

Si toutes sortes de combines permettent de générer plus de couleurs sur Amiga, *Stardust* exploite merveilleusement les ressources limitées à sa disposition. Sur cette image, on peut par exemple compter 31 couleurs. Impressionnant, vu la quantité de détails à l'écran !



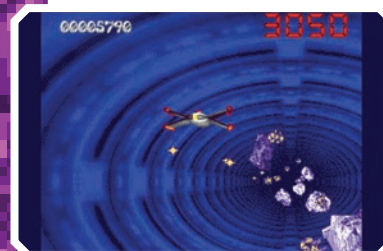
Du ray tracing

Les sprites du jeu ont été précalculés en *ray tracing*, ce qui explique leur niveau de détail et le réalisme de leur éclairage.



Une animation dingue

Si l'on ne peut pas confondre les visuels de *Stardust* avec de la vraie 3D, l'animation est cependant meilleure que dans la plupart des titres de l'époque avec des graphismes précalculés. Le résultat est tout particulièrement bluffant dans les tunnels, pour les sprites qui grossissent au fur et à mesure qu'ils s'approchent.



Un tunnel-miracle

Pour ne pas mettre l'Amiga à genoux, l'effet de tunnel n'est composé que de 4 couleurs, avec beaucoup de tramage, une poignée de *frames* d'animation et du *mirroring*.

LA DISSECTION DE

RESIDENT



EVIL 2

RESIDENT EVIL A LANCÉ LA MODE DU SURVIVAL HORROR, MAIS C'EST SA SUITE QUI A PROPULSÉ LE GENRE VERS DE NOUVEAUX HORIZONS. RÉEXAMINONS RESIDENT EVIL 2 AVEC CELUI QUI L'A RESSUSCITÉ SUR LES SUPPORTS ACTUELS, YOSHIAKI HIRABAYASHI

Il ne faut pas croire qu'il est toujours facile de faire la suite d'un jeu, loin de là.

Il faut notamment soigneusement identifier les ingrédients qui en ont fait le succès et reproduire la magie, tout en innovant et en améliorant afin de donner une bonne raison aux joueurs de poursuivre l'aventure. Et c'est moins simple qu'il ne le paraît. Pour chaque *Tomb Raider II*, il y a un *Heart Of The Alien*. Pour chaque *F-Zero X*, il y a un *Sparkster*.

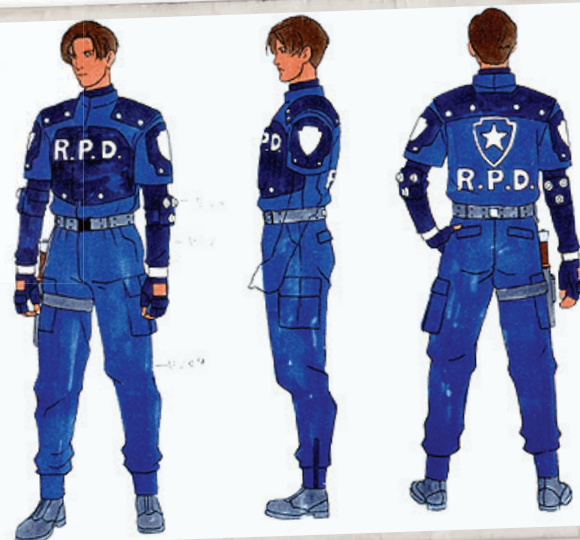
Resident Evil 2, souvent considéré comme le meilleur de la série, mais aussi comme un des meilleurs titres de sa plateforme d'origine, voire de tous les temps, illustre bien à quel point il peut être difficile de développer une suite. Pourtant, les choses auraient pu être très différentes, car pendant presque un an, le projet *Resident Evil 2* fut dans la tourmente. À cette époque, Shinji Mikami, le réalisateur du premier volet, supervise le travail comme producteur, laissant le rôle de réalisateur à Hideki Kamiya, développeur prometteur. On raconte que les deux hommes sont en désaccord sur l'aspect créatif du jeu et que Mikami ne s'implique guère, se contentant de mises au point mensuelles sur la progression du jeu. Mais alors que la date de sortie prévue est encore loin, il est déjà clair que ce nouveau volet n'est pas un digne successeur de *Resident Evil*.

Le développement est parti de zéro, pendant la production du repentant *Resident Evil : Director's Cut*. Noboru Sugimura, scénariste de télévision expérimenté, est engagé par Capcom pour corriger les soucis de scénario du jeu, avec le superviseur du développement Yoshiki Okamoto. Si le projet inclut déjà nombre de

concepts qu'on retrouvera dans le jeu définitif, l'histoire est mal dégrossie et trop peu liée aux événements du premier jeu. L'ébauche de l'intrigue reste la même, mais tout le reste – des décors aux designs des personnages et des ennemis – est entièrement revu.

Après avoir confronté les joueurs à une épidémie zombie dans un manoir isolé, l'histoire les envoie à Raccoon City, une petite ville voisine d'environ 100.000 âmes. L'histoire démarre quand William Birkin, chercheur travaillant pour la corporation Umbrella (la compagnie pharmaceutique/organisation de recherche d'armes biologiques à l'origine des événements du premier jeu), découvre que le virus G peut transformer des humains en créatures mutantes aussi puissantes que monstrueuses. Craignant d'être trahi, il envisage de partir bosser pour la concurrence. Mais les dirigeants d'Umbrella ▶





» Contrairement à Claire, Leon n'a pas tellement changé entre la phase préparatoire et le jeu final.



» [PlayStation] Leon et Claire se retrouvent dans les locaux des STARS, où la jeune femme apprend que son frère a déjà quitté la ville.

» [PlayStation] Le Licker est dégoûtant et résistant. Tout ce qu'on aime, en somme.

premier *Resident Evil* auquel j'ai joué, donc à l'époque, je n'avais pas de références avec lesquelles le comparer."

Mais il connaît bien le premier volet également, puisque son premier projet chez Capcom n'était autre que le remake de *Resident Evil*, aussi est-il bien placé pour comparer les deux titres : "Les différences entre chaque jeu en font la force : l'ambiance du huis clos claustrophobe de *Resident Evil* d'un côté, et l'intrigue plus divertissante et à plus grande échelle de *RE2* de l'autre."

Après son introduction vidéo agitée, le premier *Resident Evil* démarre plutôt calmement, afin de faire progressivement grimper la tension.

La disparition d'un membre de l'équipe, du sang, puis le premier zombie – une séquence-choc qui ne se produit qu'après qu'on ait déjà visité quelques écrans.

L'introduction de *Resident Evil 2* est elle aussi explosive – littéralement, même : les deux principaux protagonistes sont séparés par une explosion causée par un camionneur zombifié. Quand le jeu démarre pour de bon, ils sont aussitôt jetés dans les rues de Raccoon City, infestées de morts-vivants mâchon-neurs de chair. "Dans le premier *Resident Evil*, l'idée était qu'on se retrouve piégé dans un même bâtiment pendant que l'intrigue se dévoilait progressivement", explique Hirabayashi.

"Mais pour la suite, le contexte était déjà posé, aussi fallait-il montrer immédiatement au joueur

l'ampleur de la situation."

En déplaçant l'action en ville, les développeurs affichent aussitôt les différences entre l'épidémie zombie du premier jeu, relativement contenue, et la catastrophe étendue du second.

Évidemment, si les rues de Raccoon City sont parfaites pour évoquer l'échelle de l'épidémie, elles sont plus taillées pour l'action que pour les puzzles, tout aussi importants que les combats dans le premier jeu. En outre, les trottoirs d'une ville sont loin d'être aussi emblématiques que peut l'être la célèbre bâtisse de *Resident Evil*. Son équivalent dans *RE2*, c'est bien évidemment le commissariat de Raccoon City. Même si l'on visite aussi des égouts et un laboratoire souterrain au fil de la partie, vous passerez le plus clair de votre temps au siège de la police de la ville. Pourtant, a priori, un commissariat ne semble pas le meilleur endroit pour se faire peur (sauf si vous avez un Terminator aux fesses, mais c'est rare). Il y a une astuce : "Vous le savez peut-être déjà, mais le bâtiment de la RPD (*Raccoon Police Department*) était un musée, avant", explique Hirabayashi. "On fait un jeu, avant tout, donc il y a bien sûr des objets et autres éléments qu'on ne trouverait pas dans la



» [PlayStation] Première rencontre avec le grand méchant de service, l'ami William Birkin.

“ L'IDÉE D'UN COMMISSARIAT CONTRASTE MERVEILLEUSEMENT AVEC LE DANGER DE LA SITUATION QU'AFFRONTENT LES PERSONNAGES”

Yoshiaki Hirabayashi

réalité, mais après tout, ce mélange de réalisme et d'éléments de gameplay, ça fait partie du charme des *Resident Evil*, non ?”

On lui concède ce point.

“Ceci dit, j'ai toujours trouvé étrange qu'il n'y ait pas de toilettes, dans ce commissariat !”, ajoute-t-il avec un sourire.

Sous cet angle, le commissariat prend en effet une autre dimension (malgré l'absence de petit coin d'aisance).

En concevant volontairement un lieu très différent des commissariats modernes, les graphistes de Capcom ont réussi à créer un environnement à plusieurs facettes, à la fois quartier général des forces de l'ordre et boutique de curiosités qui n'auraient normalement rien à faire là. Son architecture gothique est aussi saisissante qu'intimidante – avant même qu'on ne découvre que les lieux sont infestés de morts-vivants. Et comme le souligne Hirabayashi, l'idée d'une épidémie de zombies dans un poste de police est psychologiquement dérangeante : “Je ne peux pas parler pour ceux qui ont eu l'idée – n'allez pas croire que je me le permettrais –, mais je pense que l'idée d'un commissariat contraste merveilleusement avec le danger de la



» Yoshiaki Hirabayashi collabore à la série des *Resident Evil* depuis 2002.

LA DISSECTION DE RESIDENT EVIL 2

LES DERNIERS SURVIVANTS

Il faut qu'ils quittent Raccoon City vivants. Et ça, c'est sous votre responsabilité...



LEON S. KENNEDY

□ Pour son premier jour à Raccoon City, ce n'est pas une fête de bienvenue qui attend Leon Kennedy, mais le pur chaos. Il avait choisi cette affectation pour enquêter sur des meurtres mystérieux dans les proches montagnes d'Arklay Mountains, où il aurait de toute façon croisé d'autres zombies, donc pas de regrets. Le 'S', c'est pour 'Scott'.

ADA WONG

□ Quand on rencontre Ada, elle assure chercher son petit ami John, chercheur chez Umbrella.

Elle n'est pas qui elle prétend, mais une espionne cherchant à récupérer un échantillon du virus G. Elle donne surtout un coup de main à Leon, dans le jeu.



CLAIRE REDFIELD

□ L'autre protagoniste principal est une étudiante fan de motos venue chercher son frère Chris avec qui elle a perdu le contact depuis les événements du premier jeu. Elle sait quand même plutôt bien se battre. Il faut croire que c'est dans les gènes...

SHERRY BIRKIN

□ La fille de deux chercheurs d'Umbrella, William et Annette Birkin, accompagne Claire pendant une partie du jeu. L'enfant a survécu en se faufilant dans de petits espaces, façon Newt. Son père va finalement s'intéresser à elle dans le jeu, mais sans doute pas comme elle l'espérait...



» [PlayStation] Des zombies en blouse zonent dans le laboratoire souterrain. Classique.





PREMIER COBAYE

Exhumons la version rejetée de *Resident Evil 2*

Il est rare qu'un jeu soit totalement réorganisé comme a pu l'être *Resident Evil 2* au cours de son développement. Presque chaque élément *in-game* a été entièrement refait quand Capcom a décidé de recommencer le projet à zéro. Malgré tout, le prototype rejeté a beaucoup de points communs avec le jeu définitif. Il était ainsi prévu de proposer deux personnages jouables (Leon S. Kennedy ou Elza Walker), comme dans le premier jeu, et le scénario suit les mêmes grandes lignes. Les joueurs commencent la partie au commissariat, se rendent dans une usine par les égouts avant de se retrouver dans le laboratoire secret souterrain d'Umbrella.

Leon était déjà un policier débutant dont le premier jour de travail se passe terriblement mal, et il rencontrait déjà Ada, qui dans cette version était une scientifique. La grosse différence concerne un policier du nom de Marvin Branagh, qui accompagnait Leon et Ada au fil de l'aventure. Dans la version finale, il n'a qu'un tout petit rôle et il est déjà infecté quand vous le rencontrez.

Elza était une motarde venue à Raccoon City pour ses études universitaires, quand l'épidémie s'est déclarée. En chemin, elle rencontre Sherry Birkin, un peu différente de la version qu'on retrouve dans le jeu définitif. Un certain John fait office de second compagnon pour Elza, mais on ne le retrouve pas dans le jeu final, bien que son modèle 3D ait été repris pour le pauvre armurier Robert Kendo.

Aux côtés des zombies traditionnels, on trouvait aussi des gorilles infectés, des hybrides humain/araignée et bien sûr William Birkin – déjà une brute énorme, qui n'avait pas encore cet œil gigantesque si distinctif, mais pourvu de la sale manie d'éclater Leon et Elza contre les murs à grands coups de barre de fer. On pouvait troquer son simple couteau pour un tuyau métallique, plus long et plus puissant, en plus des grenades et divers fusils de rigueur.

Shinji Mikami trouvait que cette version du jeu avait de bons éléments, et pensait que le tout s'harmoniserait au cours du développement, mais les faiblesses et défauts du projet se sont au contraire exacerbés – les décors étaient notamment fortement critiqués pour leur côté 'ennuyeux et insipide'. Sans aller jusque-là, il est évident que la version inachevée que nous connaissons est loin d'être aussi captivante que le jeu définitif. L'architecture moderne du commissariat n'a pas le caractère du manoir du premier *Resident Evil* ou du bâtiment qui le remplacera dans *RE2*, et il est vrai qu'il y a beaucoup trop de couloirs fades à traverser... Quant aux monstres écartés, ils ne sont pas aussi effrayants que peuvent l'être le Licker ou la version définitive de William Birkin.

» [PlayStation] Le prototype de *Resident Evil 2* peut sembler familier, mais beaucoup de choses ont été coupées, comme ce mutant arachnoïde



► situation qu'affrontent les personnages. C'est un endroit où ils devraient être en sécurité, et je trouve très intéressant qu'au contraire, ce soit une source de dangers."

Il faut aussi souligner que les décors de *Resident Evil 2* sont largement un cran au-dessus de ceux du premier volet. Ils sont eux aussi précalculés pour offrir une qualité visuelle maximale, mais la complexité des scènes est largement meilleure – et l'on s'en rend compte dès les premières scènes, dans ces rues jonchées de carcasses de voitures et de verre brisé, dans ces allées sales aux murs couverts de graffitis, où l'on devine ci et là des vestiges de barricades militaires. Le papier peint et les décorations du manoir du premier volet font pâle figure devant cette profusion de détails. Le jeu est aussi émaillé de séquences FMV en images de synthèse, venant à rythmer la narration.

Les graphismes précalculés ne sont pas les seuls à profiter d'une grosse mise à jour :

les modèles 3D des personnages comptent aussi plus de polygones et certains ennemis du jeu sont devenus de vraies icônes de la saga. Le Licker – un cauchemar ambulant aveugle, silencieux et musclé au cerveau apparent et à la langue immense – s'impose sans mal parmi les plus terrifiants.

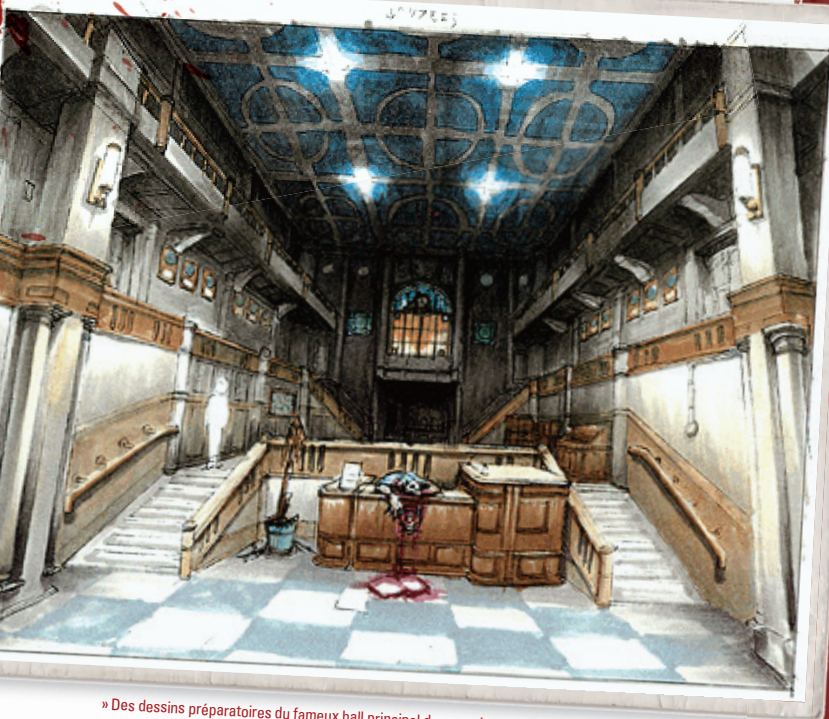
"Visuellement, les zombies sont des extensions des humains normaux, mais les Lickers ont un côté écorché, comme si les organes internes du corps se retrouvaient à l'extérieur, horriblement mis à nu", nous dit Hirabayashi. "C'est un contraste saisissant avec les zombies qui ont l'air plus humains, d'autant qu'il se déplace avec grâce, sur les murs et les plafonds."

Il est vrai que l'apparition du Licker en jeu est particulièrement mémorable : on le devine au loin, au détour d'un couloir, puis on voit du sang goutter du plafond avant qu'une cinématique ne nous dévoile le monstre dans toute sa repoussante horreur...



» [PlayStation] Les zombies, ça va. Les monstres mutants pas beaux mâtinés de plantes vertes, ça craint.

Resident Evil 2 réserve maintes rencontres mémorables de ce genre, du combat contre un alligator géant dans les égouts à la rencontre secrète avec Brad Vickers, le pilote d'hélicoptère des STARS qui a tourné zombie. Le premier *Resident Evil* s'achevait sur un combat contre l'incroyablement résistant Tyrant, et l'énorme créature revient vous faire coucou dans la suite, poursuivant cette fois le joueur au fil du scénario de série B et apparaissant la plupart du temps par surprise. Le principe fonctionne si bien que *Resident Evil 3* se construira entièrement autour du concept du joueur poursuivi sans relâche par un formidable ennemi.



» Des dessins préparatoires du fameux hall principal du commissariat de Raccoon City.

“IL FAUT TROUVER L'ÉQUILIBRE ENTRE LE RÉALISME VISUEL ET LE NIVEAU DE STRESS QUE CELA CAUSE AU JOUEUR”

Yoshiaki Hirabayashi

L'autre grand moment en question implique bien sûr William Birkin, dont les mutations se font de plus en plus extrêmes au fil de l'aventure. Au début, on remarque surtout son bras droit surdimensionné et l'œil énorme qui a poussé dessus. Puis son visage et ses cheveux se détachent de son crâne, d'autres bras lui poussent, sa silhouette se fait toujours plus bestiale... Ensuite, il perd encore davantage ses derniers vestiges d'humanité sous l'influence du virus G, et devient une véritable masse informe de chair et de dents.

Des ajouts graphiques viennent aussi s'ajouter aux mécaniques de jeu pour en améliorer le système. Comme l'illustre parfaitement l'évolution de Birkin, les développeurs tiennent à mieux représenter visuellement les dégâts que subissent les personnages pendant la partie, en altérant leurs mouvements. Au début, le joueur peut courir normalement, mais après quelques morsures, les personnages étreignent leurs plaies et boitent s'ils sont sévèrement blessés. Logiquement, un personnage qui claudique évite moins bien les attaques qu'un héros en pleine santé, aussi les risques de coups supplémentaires augmentent-ils par la même occasion, histoire d'accroître la tension en jeu.

“Depuis RE2, tous les *Resident Evil* ▶

LA DISSECTION DE RESIDENT EVIL 2

BONNES BOUILLES

Quelques boss mutants de *Resident Evil 2*



◀ TYPE G

□ Tout le monde n'est pas compatible avec le virus G : si l'hôte n'a pas le bon ADN, l'embryon implanté s'en extirpe de fort violente manière. Une fois à maturité, l'embryon devient plutôt puissant et peut se reproduire pour propager l'infection, mais sa progéniture n'a pas l'intelligence d'un hôte infecté, comme William Birkin.

ALLIGATOR GÉANT ▶

□ Infecté par le virus T, le reptile qui avait élu domicile dans les égouts de Raccoon City a muté et grossi dans de monstrueuses proportions. Vous pouvez décharger vos munitions dessus jusqu'à ce qu'il s'enfuie, mais mieux vaut lui rejouer la grande scène des *Dents de la Mer* en lui calant une bouteille de gaz entre les dents avant de le faire exploser.



◀ MITE GÉANTE

□ On aurait pu faire plein de jeux de mots faciles avec une grosse mite, mais on s'est retenus. Claire et Leon vont devoir se débarrasser de cet énorme lépidoptère et de ses saletés de larves en tirant dessus joyeusement, parce qu'ils n'ont pas de tapette géante. En deux-trois claquettes, c'était plié.

TYRAN ▶

□ Si d'autres boss encore plus vicieux lui ont succédé, Le Tyran reste une sacrée menace qui frappe souvent et sans prévenir. Et il devient pire encore après avoir tombé la veste !



◀ WILLIAM BIRKIN

□ Le grand méchant du jeu et principal porteur du virus G. Ce chercheur en armes biologiques trahi par Umbrella se venge de façon spectaculaire en s'inoculant le virus. Il poursuit sa propre fille pour la contaminer à son tour. Vous le croiserez plusieurs fois dans le jeu. Il va changer progressivement. Pas en bien.

CONVERSIONS EVIL

L'infection s'est rapidement propagée au-delà de la PlayStation...

PLAYSTATION (VERSION DUALSHOCK) ▶

1998

□ En plus du support DualShock, cette version révisée de *Resident Evil 2* inclut le mini-jeu *Extreme Battle* et une difficulté 'Novice' qui rend le jeu méchamment plus facile. La version japonaise a aussi droit à un 'mode USA' qui augmente la difficulté.



▶ GAME.COM

1998

□ Cette version 2D monochrome unique est une tentative courageuse de reproduire l'esprit de *Resident Evil 2* sur un support qui n'est pas du tout taillé pour. On ne peut incarner que Leon dans cette version portable, qui se résume à de la gestion d'objets et du tir sur zombies. Les graphismes sont plutôt jolis, ceci dit.



PC ▶

1999

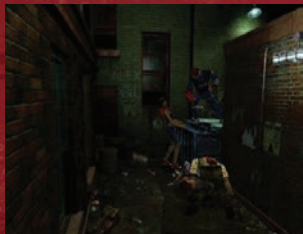
□ Ce portage basé sur la version PlayStation DualShock du jeu bénéficie de divers réglages graphiques, dont des options de *shading* et des modes haute résolution... mais juste pour la 3D, les décors n'en bénéficiant pas. Une galerie de bonus est également au rendez-vous, avec des dessins préparatoires et des vidéos.



▶ N64

1999

□ L'équipe d'Angel Studios a fait du très beau boulot pour ce portage : les deux disques du jeu PlayStation tiennent sur une seule cartouche grâce à de subtils compromis sur la FMV, les voix digitalisées et les décors. Cette version inclut un autre modèle de commandes optionnel, un mode aléatoire, des costumes supplémentaires et des documents qui étoffent l'histoire en bonus.



DREAMCAST ▶

1999

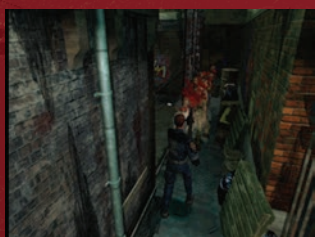
□ Le portage sur la console de Sega se base sur la version PC et tourne en haute résolution, avec des décors là encore en basse résolution. On retrouve les documents bonus du PC et la qualité des FMV est excellente. La vie et les munitions du personnage s'affichent sur la VMU. C'est bien pratique.



▶ GAMECUBE

2003

□ Cette drôle de conversion est un peu désuète, sortie après le remake de *Resident Evil* et *Resident Evil 0*, afin que les joueurs GameCube aient toute l'histoire sous la manette. C'est un portage direct de la version DualShock, avec des modèles 3D haute résolution, mais toujours les décors basse résolution qui pour le coup, piquent un peu les yeux.



"SI LA SÉRIE EST ALLÉE AUSSI LOIN, C'EST PARCE QU'ELLE RACONTE DES HISTOIRES DONT LES JOUEURS VEULENT CONNAÎTRE LA SUITE"

Yoshiaki Hirabayashi

▶ passent par l'animation des personnages pour indiquer leur état de santé", souligne Hirabayashi. "C'est une bonne façon d'augmenter l'immersion, mais il faut trouver l'équilibre entre le réalisme visuel et le niveau de stress que cela cause au joueur. Dans un jeu d'horreur, ce stress est nécessaire, donc c'est vraiment une question de dosage."

Le casting de *Resident Evil 2* est aussi un de ses atouts – comme dans tout bon scénario d'horreur. Ils ne doivent pas qu'être des personnages à protéger pour ne pas avoir à recommencer la partie : ils doivent être des individus auxquels on s'attache et on s'identifie. En outre, ils doivent faire le lien avec les protagonistes du premier jeu, auxquels on s'était déjà attachés.

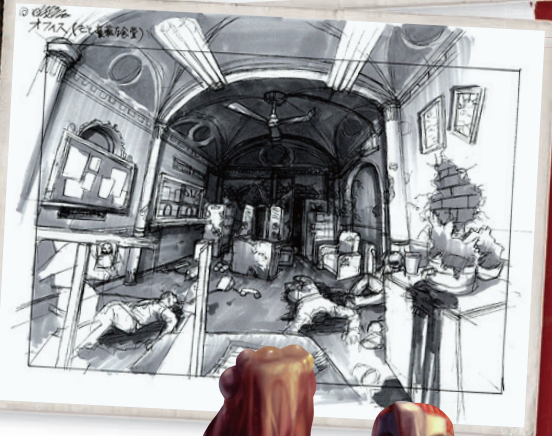
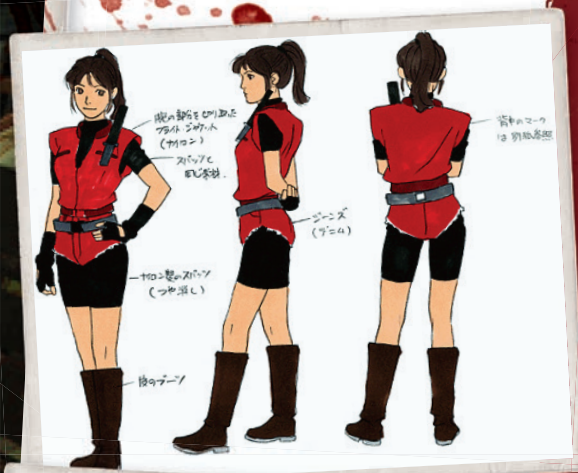
"Depuis le premier *Resident Evil*, les gens aiment les personnages impliqués et leurs histoires personnelles", nous dit Hirabayashi. "Je pense qu'en créant des personnages reliés par le sang ou autre point commun, ça donne de la consistance à l'histoire et ça aide à les connecter aux joueurs."

Comme son prédécesseur, *Resident Evil 2* permet de choisir entre un personnage masculin ou féminin, mais contrairement aux héros du premier jeu, ce ne sont pas des combattants aguerris, aussi est-il plus simple de s'y identifier. Même s'il a eu une formation de policier, Leon Kennedy est un bleu qui débarque pour son premier jour – sacré bizutage. "Leon est un personnage intéressant, tant en termes de personnalité que d'aspect,

» [PlayStation] Le fusil à plasma est idéal contre les ennemis les plus coriaces, mais les munitions sont bien sûr très limitées.



» [PlayStation] C'est pour ce genre de situations qu'il vaut mieux économiser ses cartouches...



et on le retrouve dans plusieurs *Resident Evil*, donc il fait souvent partie du casting du premier jeu *Resident Evil* auquel plein de gens ont joué. C'est peut-être pour ça qu'il est tellement apprécié", suggère Hirabayashi. Dans le remake de *Resident Evil 2*, l'aspect et l'histoire de Leon sont d'ailleurs presque inchangés. À croire que les gens de Capcom ont compris dès le départ qu'ils avaient là un gagnant, qu'on retrouvera entre autres dans *RE4* et *RE6*...

Le jeu reprend aussi le concept de compagnons du premier volet, ces personnages pouvant être contrôlés pendant des séquences-clés de l'aventure.

Ada Wong, femme mystérieuse aux objectifs un peu flous, fait office d'amie, d'ennemie et d'objet de l'affection de Leon. Son apparition dans le jeu soulève plus de questions qu'elle n'en résout, mais comme le souligne Hirabayashi, ce type de personnage tient un rôle bien précis dans une série comme *Resident Evil* : "C'est bien d'avoir une histoire où tout est expliqué, mais on peut aussi laisser

des ouvertures, pour le futur, en gardant quelques questions en suspens. Si la série est allée aussi loin, c'est parce qu'elle raconte des histoires dont les joueurs veulent connaître la suite."

Claire Redfield est l'autre protagoniste principal, née du concept de départ d'Elza Walker. Si elle conserve la plupart

du background et du caractère du personnage d'origine, notamment son amour des motos et son statut d'étudiante, elle a été retravaillée pour devenir la petite sœur de Chris Redfield afin de mieux relier le jeu à l'histoire du premier *Resident Evil*. C'est le premier personnage civil de la série, mais elle n'en est pas moins une combattante émérite. Elle protège ainsi Sherry Birkin, la propre fille du grand méchant muté du coin. Sherry n'a pas d'arme, mais son agilité et sa petite taille lui permettent d'esquiver la plupart des ennemis qui croisent sa route. "La famille est un thème central de la narration, et inclure un enfant au scénario permet de raconter ce type d'histoire", nous dit Hirabayashi. Un des thèmes récurrents des histoires de zombies est en effet la peur de voir ses proches mourir et se retourner contre soi. En outre, le fait que William Birkin ait gardé une minuscule étincelle d'humanité qui le pousse à pourchasser sa fille avec tant d'acharnement ne l'en rend que plus effrayant.

Une des grandes nouveautés de *Resident Evil 2* en termes de game design est son système de 'zapping narratif'. "Dans *Resident Evil*, on peut choisir entre deux personnages et voir l'histoire de différentes



» [PlayStation] C'était un musée, avant d'être transformé en commissariat, d'où ces puzzles à base d'œuvres d'art.



» [PlayStation] Claire tente de repousser à la fois un G adulte et sa progéniture.

version SNES de *Street Fighter II* et devant les ventes combinées des trois versions PlayStation du premier volet.

Le jeu ressort un peu plus tard la même année avec la compatibilité DualShock. Un premier portage est annoncé sur Saturn, mais il sera annulé, visiblement pour des questions de qualité, même si le déclin rapide de la console de Sega y a sans doute aussi été pour quelque chose.

Resident Evil 2 sortira en 1999 sur PC, N64 et Dreamcast, dans des versions elles aussi bien accueillies, contrairement au portage GameCube de 2003, une conversion directe d'un jeu déjà vieux de cinq ans, sortie en prime après l'excellent remake du premier volet.

Resident Evil 2 a plutôt bien résisté au temps, mais il a surtout profondément laissé sa marque : "Ce fut la principale inspiration pour tous les *Resident Evil* qui sont sortis depuis, et bien sûr notre revisite de *Resident Evil 2*", nous dit Hirabayashi. "Dans ce remake, nous avons voulu créer un jeu moderne qui s'ajuste parfaitement aux fondamentaux du jeu d'origine, en essayant de le garder le plus intact possible."

Le succès de *Resident Evil 2* a en effet pas mal déterminé la direction que prendra la série. La destruction de Raccoon City est revisitée dans *Resident Evil 3 : Nemesis*, alors que Jill Valentine tente de fuir la ville de son côté, chassée par une créature aussi pugnace que résistante. Les deux *Resident Evil Outbreak*



» [PlayStation] Comme dans le premier jeu, les puzzles impliquent souvent plusieurs étapes et des clés.

» [PlayStation] Quoi de pire qu'un Tyrant ? Réponse : un Tyrant en feu et un temps limité.

► façons", explique Hirabayashi. "Je suppose que l'équipe de développement a voulu aller encore plus loin en mélangeant l'histoire et le système de jeu avec ce zapping."

Chacun des deux personnages peut jouer les scénarios A et B, découvrant ce qui se serait produit si l'accident au début du jeu s'était déroulé différemment et l'avait éjecté de l'autre côté du camion. C'est plus qu'une simple ficelle narrative : les actions effectuées dans le scénario A affectent sensiblement l'aventure de l'autre personnage dans le scénario B. Par exemple, le personnage du scénario A peut rendre les choses plus difficiles pour celui du scénario B en récupérant des objets-clés, comme la mitraillette, ou au contraire lui faciliter la vie en tuant certains ennemis uniques qui ne réapparaîtront pas plus tard. "C'est très innovant, et c'est un sacré défi que de construire un jeu autour de ce concept", nous dit Hirabayashi.

La consistance du jeu implique qu'il nécessite deux disques, malgré l'économie de place réalisée en optant pour de la *chip-music* plutôt que pour des pistes CD (non pas que la différence soit énorme, leur qualité étant superbe).

Resident Evil 2 sort en 1998 et sera pendant plus de 5 ans la meilleure vente de Capcom.

La version PlayStation s'est écoulée à 4,96 millions d'exemplaires, en seconde place des meilleures ventes de tous les temps chez Capcom, derrière la



“ÇA A ÉTÉ LA PRINCIPALE INSPIRATION POUR TOUS LES RESIDENT EVIL QUI SONT SORTIS DEPUIS”

Yoshiaki Hirabayashi

sur PS2 explorent aussi d'autres aspects de la catastrophe, du point de vue de quelques civils. Le shooter sur rails *Resident Evil : The Umbrella Chronicles*, où sont explorées l'histoire d'Ada Wong et celle de HUNK, raconte les événements de *Resident Evil 3*. Sa suite *Resident Evil : The Darkside Chronicles* revient directement sur les événements de *Resident Evil 2*. Enfin, le spin-off *Resident Evil : Operation Raccoon City* est un shooter à la troisième personne qui revisite lui aussi les événements autour de la destruction de Raccoon City. Si toute la série ne se cantonne pas évidemment à cette ville, les intrigues mettent souvent en scène les protagonistes de *Resident Evil 2*, Leon et Claire jouant aussi les premiers rôles dans d'autres volets.

Difficile, pourtant, de résumer l'attrait du jeu à une poignée de raisons. *Resident Evil 2* est une grosse amélioration des principes de son prédécesseur, mais cela n'explique pas son impact sur les nouveaux joueurs. Son scénario et sa mise en scène ne fonctionnent que grâce au game design – et vice-versa. Le tout est amplifié par un sentiment de terreur bien menée.

“*Resident Evil 2* a su reproduire l'atmosphère de *survival horror* du premier jeu tout en surenchérissant sur le gameplay et le scénario pour offrir une expérience de grande ampleur incroyable”, conclut Hirabayashi. “Chaque joueur a vécu cette expérience à sa façon, mais *Resident Evil 2* est avant tout un jeu qui rassemble tous les ingrédients que les fans des *Resident Evil* adorent.”

À part des toilettes dans un commissariat. *



» [PlayStation] Ada Wong est jouable à certains moments, et a son propre lot d'ennuis contre les saletés mutantes du coin.

LA DISSECTION DE RESIDENT EVIL 2

UN CHEF-D'ŒUVRE REVISITÉ

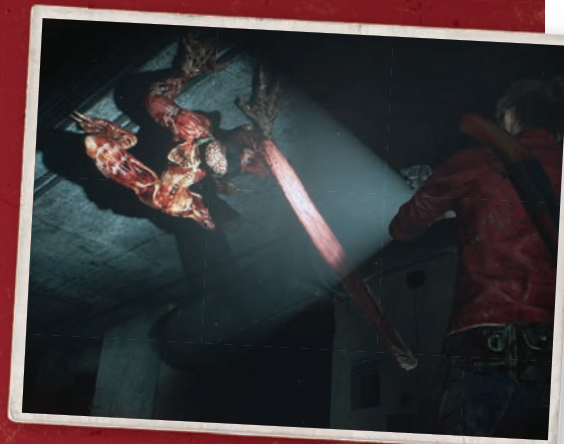
Yoshiaki Hirabayashi nous parle de son remake d'un des tout meilleurs volets de la saga *Resident Evil*...

“Cela fait des années que des fans nous réclamaient un remake de *Resident Evil 2*”, nous dit Hirabayashi. “On voulait non seulement répondre à la demande de nos fans les plus passionnés, mais aussi offrir à tous une nouvelle expérience d'horreur zombie avec notre nouveau moteur propriétaire, le *RE Engine*, pour un public qui n'était pas là quand la version d'origine est sortie, en 1998.”

Tout comme l'excellent remake du premier *Resident Evil* sorti en 2002 sur GameCube, qui ajoutait de nouveaux éléments à l'histoire, cette réinvention de *Resident Evil 2* modifie certains aspects du jeu de 1998 : “On a voulu respecter le design d'origine tout en le rééquilibrant et en le restructurant comme un jeu actuel, aussi bien pour les combats que pour la progression dans le jeu ou le design des personnages, des ennemis et des décors”, explique Hirabayashi. “La première version est sortie il y a plus de 20 ans et depuis, les joueurs se sont habitués à de nouveaux environnements de jeu. Nous voulions leur offrir le *survival horror* ultime.”

Les personnages de Claire, d'Ada et du Tyran ont par exemple été retravaillés, mais les personnages ne sont pas les seuls à avoir été modifiés : “Il y a des zones de jeu que les fans n'ont encore jamais vues. La configuration du commissariat a changé, aussi, donc les choses ne sont pas forcément là où elles se trouvaient dans la version originale.”

Si le remake de *Resident Evil*



sur GameCube mettait à jour les graphismes et le contenu en gardant les mêmes caméras fixes et les mêmes commandes ‘tank’, celui de *Resident Evil 2* est entièrement en 3D : “On a fait des essais avec une caméra fixe, comme dans la version originale, au début du développement”, nous raconte Hirabayashi. “C'était intéressant, mais c'aurait rendu les contrôles plus difficiles pour beaucoup de gens, surtout ceux qui sont plus accoutumés aux expériences de jeu modernes.”

Un changement aussi radical aurait pu saper l'ambiance du jeu, comme la première fois où l'on voit un Licker, où l'angle de caméra joue pour beaucoup dans le ressenti. “On a opté pour une caméra sur l'épaule à la *RE4*, grâce à laquelle on a pu retranscrire le genre d'effet de mise en scène des angles de caméra fixes du *RE2* d'origine : on retrouve la même peur des ennemis hors-champ, grâce aussi aux jeux de lumière, au design sonore et à l'architecture des niveaux. Tout est fait pour converger vers le même but : insuffler efficacement la peur de se faire mordre. Il y a plein de petites choses qu'on a pu ajouter, grâce aux techniques modernes. Par exemple, les mouvements du Licker sont plus tridimensionnels. Dans le jeu d'origine, on pouvait le faire se déplacer au plafond dans les cinématiques, mais pas dans les phases de jeu. C'est beaucoup plus amusant de savoir qu'il peut vraiment attaquer de partout !”



» [PS4] Le photoréalisme du moteur *RE Engine* de Capcom aide à ressusciter les peurs de la version originale.

Le Making of d' I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

S'il y a bien un jeu d'aventure qui se distingue du lot par sa bizarrerie, son côté glauque et son histoire tordue, c'est bien *I Have No Mouth, And I Must Scream*...



INFOS

» ÉDITEUR : CYBERDREAMS

» DÉVELOPEUR :
THE DREAMERS GUILD

» SORTIE :
1995

» SUPPORTS :
PC, MAC

» GENRE :
AVENTURE

En 1995, le jeu d'aventure *point-and-click* est à la fête. Les titres de Sierra et de LucasArts se vendent par camions entiers. Les projets fleurissent dans tous les coins, y compris au sein du studio indépendant Cyberdreams, qui, après avoir travaillé en 1992 avec H.R. Giger sur l'audacieux jeu d'horreur *DarkSeed*, contacte l'écrivain Harlan Ellison pour adapter sa nouvelle de 1967 *I Have No Mouth And I Must Scream* ('Je n'ai pas de bouche et il faut que je crie').

Vu le passif du studio, on se doute que le projet n'est pas des plus ordinaires, pas plus que l'œuvre d'Ellison, écrivain plusieurs fois récompensé. L'auteur prolifique (il aura signé plus de 2000 textes à sa mort en juin dernier) était aussi connu pour son impertinence. Il a par exemple un jour envoyé par la poste 213 briques à une maison d'édition, puis un rongeur mort, parce que l'éditeur avait imprimé une pub pour

des cigarettes au dos d'un de ses livres. À la fois grotesque et éprouvante, sa nouvelle parle d'un superordinateur qui a éradiqué l'humanité, sauf une poignée de personnes, enfermées dans un enfer artificiel. Autant dire que ce n'est pas vraiment le genre de concept qu'on croise le plus souvent dans les jeux d'aventure.

Ellison a lui-même participé au projet, avec le scénariste David Sears. Quand les deux hommes présentent le projet à la *Game Developers Conference*, un certain David Mullich fait partie du public. "J'étais jaloux, parce que j'adorais la nouvelle *I Have No Mouth And I Must Scream*", nous confie ce dernier. "Mon adaptation en jeu vidéo de la série du *Prisonnier* avait eu son petit succès, et je considérais que j'étais le mieux placé pour faire un jeu avec cette nouvelle." Il s'avérera que Cyberdreams sera du même avis, puisque quand Sears abandonne le projet quelques mois plus tard, Mullich est engagé pour le remplacer.

La nouvelle suit cinq personnages, constamment torturés depuis que le



» [PC] Si ce n'est pas le cas dans la nouvelle, on a une chance de battre AIM dans le jeu, grâce à des alliés inattendus.

Dramatis Personae

Un être maléfique quasi-divin et les humains qui lui servent de jouets...



AM

□ Le Multiordinateur Allié (M.A. en français, AM en version originale, pour 'Allied Mastercomputer'), était

à l'origine trois superordinateurs conçus par les Américains, les Chinois et les Russes, qui ont fini par fusionner et ont décidé d'éradiquer l'espèce humaine. AM est devenu un dieu, capable de manipuler la matière.

Gorrister

□ Gorrister est un ancien camionneur, et un mari violent. Après 109 années de torture, il se réveille à bord d'un dirigeable, au-dessus d'un désert. AM lui promet qu'il va enfin pouvoir mettre fin à ses jours.

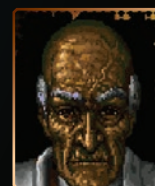


Benny

□ Pendant une guerre contre la Chine, le sergent Benny a tué un de ses hommes et assassiné trois autres qui tentaient de protéger le premier. AM lui a rendu ses esprits, lui a broyé les jambes, et l'a jeté dans une jungle biomécanique.

Ellen

□ La vie de cette ingénieure de haut vol a été brisée le jour où elle s'est fait agresser sexuellement dans un ascenseur. Dans le jeu, AM l'envoie dans une pyramide robotisée, où sont paraît-il cachés des outils capables de détruire le Multiordinateur...



Nimdok

□ Cet ancien chercheur nazi a torturé des tas de cobayes humains, et ses travaux ont inspiré AM pour ses propres expérimentations sur le corps humain. L'ordinateur envoie Nimdok dans un camp de concentration où il découvrira ses origines...

Ted

□ Cet ancien escroc a connu une vie de luxe et de débauche, mais ses mensonges ont enflammé sa paranoïa. AM l'envoie dans un château médiéval où il devra faire confiance à des personnages infects pour espérer sauver celle qu'il aime.



» [PC] Ted le paranoïaque est entouré de personnages plus infects les uns que les autres, qui se contredisent régulièrement. Parfait pour entretenir la psychose de Ted.

» [PC] L'histoire de Benny a été réécrite pour le jeu vidéo. Cet individu autrefois cruel doit apprendre la compassion.



Multiordinateur AM a détruit l'humanité, 109 ans plus tôt. La machine quasi-divine a rendu ses prisonniers immortels, et ceux-ci, affamés, passent leurs journées sordides à affronter des monstres et à subir toutes sortes de supplices violents. À la fin de l'histoire, Ted, le narrateur, profite d'une occasion rare pour aider ses compagnons d'infortune à se tuer, mais lui-même est arrêté avant de pouvoir se suicider. AM le transforme alors en "une chose dont la silhouette est un travesti si étranger que sa vague ressemblance avec la forme humaine fait l'effet d'une obscénité". Et pour se venger, l'ordinateur l'enferme à jamais dans cette enveloppe sans bouche, déchiré par le besoin de hurler sa souffrance.

Dans le jeu, Sears et Ellison ont voulu explorer les raisons qui ont poussé AM à choisir ces cinq individus en particulier, dévoilant leur personnalité et racontant leur passé par le biais de différentes énigmes. Si le duo a ainsi établi les trois quarts du design du jeu, Mullich souligne qu'ils se sont confrontés à quelques problèmes : "En particulier parce que chaque dialogue devait être transformé en conversation pleinement interactive, qui pouvait partir dans plusieurs directions."

Ellison n'étant pas disponible pour écrire lui-même les dialogues, la mission échoit à Mullich. "Je suis un bien moins bon auteur", nous dit-il, "et Ellison a 'redynamisé' certaines scènes que j'avais écrites." Si Sears n'avait encore jamais conçu de jeu vidéo, Ellison, lui, ne jouait pas du tout. "Je me rappelle de certains puzzles qu'il avait proposés et qu'il trouvait ardu, mais j'ai dû lui expliquer que la plupart des gamers trouveraient la solution immédiatement. Je lui proposais d'autres idées, que je trouvais plus appropriées", ajoute Mullich.

Mullich, aujourd'hui dirigeant d'*Electric Sheep Game Consulting* et du programme *Game Production* à l'école de cinéma de Los Angeles, explique qu'il est devenu fan de l'œuvre d'Ellison en découvrant l'épisode que ce dernier



avait écrit en 1967 pour la première série *Star Trek*, *Contretemps - The City On The Edge Of Forever* en version originale. Mullich assure que sa collaboration avec l'écrivain fut un vrai plaisir, malgré la mauvaise réputation d'Ellison. "Au début, j'ai essuyé quelques insultes, mais je les ai ignorées et j'ai finalement réussi à gagner sa confiance", nous dit-il.

Au début de la partie, le joueur doit remplir des quêtes pour les cinq prisonniers, via une interface à la Scumm pour interagir avec l'environnement, grâce à une sélection de verbes et d'objets d'inventaire. Gorrister, par exemple, se réveille à bord d'un zeppelin – où AM laisse entendre qu'il pourrait trouver le moyen de se suicider. L'ex-camionneur doit se confronter à son passif de mari violent et à sa relation tumultueuse avec sa belle-mère. Il doit aussi retrouver son cœur qui lui a été retiré. L'ordinateur sadique a semé toutes sortes de pièges dans sa farce lugubre, comme un bol de punch empoisonné qui ramène au début de la partie.

Quand chacun des 5 personnages a achevé sa quête, le joueur doit les aider à se suicider, eux, mais aussi AM. Plusieurs fins sont disponibles : plein de mauvaises et une bonne. "Ellison était fier que cette bonne fin soit si difficile à obtenir", nous confie Mullich. "Dans la fin parfaite, le dernier personnage a le dessus sur le superordinateur, la Terre est reconquise et les 750 survivants endormis au sein d'une colonie lunaire sont sauvés. Dans les nombreuses



» Bradley Schenck, directeur artistique, a dessiné la plupart des décors de Benny, s'inspirant notamment du style biomécanique des œuvres de H.R. Giger.

» [PC] Le style graphique unique mêle des scènes 3D et des images peintes à la main, puis scannées.



► mauvaises fins, les personnages sont transformés en créatures sans bouches ou les survivants de la colonie lunaire sont tués."

Si Mullich, qui travaillait alors en parallèle sur *DarkSeed II*, avait déjà jonglé entre plusieurs projets simultanés chez Disney et Edu-Ware, il n'en a pas moins été impressionné par la façon de faire de Cyberdreams : "Pour un projet, je pouvais engager séparément un designer, un directeur artistique, une équipe de développement, un compositeur, etc., et je devais coordonner tout ce petit monde", nous dit-il. "C'était une façon de mobiliser des gens vraiment spécialisés dans chaque discipline nécessaire à la conception du jeu."

Au début du développement, Cyberdreams engage une équipe d'artistes storyboards pour établir le style graphique du jeu, avant de confier



» [PC] La pire fin d'un personnage fait écho au destin funeste de Ted dans la nouvelle, transformé en "grosse masse de gelée molle" torturée, incapable de crier sa souffrance.

le tout à The Dreamers Guild, pour l'implémenter. Bradley Schenck, entré chez The Dreamers Guild comme simple graphiste, se retrouve catapulté au poste de directeur artistique et se voit confier la tâche de donner forme aux enfers d'Ellison. "Je n'ai plus jamais eu autant de liberté sur un projet", nous confie-t-il. "Généralement, on est responsable du travail de son équipe, sans véritable autorité sur ce qu'ils font. Rien de tel pour péter un plomb."

Le design document du jeu était un énorme pavé", se souvient Schenck, "et c'était plutôt compliqué à digérer quand on arrivait en chemin. C'était la première fois que je gérais une équipe de graphistes, en l'occurrence une demi-douzaine de personnes de talent."

Quand il est engagé, le travail a déjà commencé sur l'histoire de Gorrister. "La plupart des décors sont un mélange de 3D précalculée et de peinture", nous explique-t-il. "Cette première histoire a donné le ton, mais l'univers de chaque personnage a ses propres influences esthétiques, qui empruntent aux contes de fées,

Les contrées des rêveurs



The Legend of Kyrandia

1992, PC, MAC, AMIGA

► The Dreamers Guild a porté ce jeu de Westwood sur Mac en 1993. L'aventure se déroule au royaume de Kyrandia, où un jeune prince, Brandon, doit affronter le sorcier/bouffon de la cour, Malcolm, qui a assassiné le Roi et la Reine. Une quête épique avec une bonne dose d'humour, servie par belle réalisation graphique.

The Labyrinth of Time

1993, PC, MAC

► Un jeu d'aventure imaginé par Bradley Schenck, où le joueur évolue dans un labyrinthe qui s'étend à la fois dans l'espace et dans le temps. On y croise toutes sortes de références à la mythologie antique, à la science-fiction et à la culture populaire. La bande-son grandiose sert parfaitement l'ambiance.



D'autres jeux de The Dreamers Guild



Inherit the Earth : Quest for the Orb

1994, PC, MAC, AMIGA

► Un point-and-click qui se déroule dans un monde où les Humains ont appris aux animaux à penser et à parler, avant de quitter la planète. Un renard, un cerf et un sanglier doivent retrouver une relique volée, capable de prédire les tempêtes.

"La plupart des décors sont un mélange de 3D précalculée et de peinture"

Bradley Schenck

à l'art égyptien... Pour les décors du dirigeable pour l'histoire de Gorrister, je crois que Glenn Price regardait le film *Zeppelin* en boucle. C'était moins facile, à l'époque, on n'avait pas encore l'Internet."

L'histoire de Benny se déroule dans un environnement biomécanique ressemblant à une jungle tropicale dans une caverne. Schenck a signé la plupart de ces décors et des dessins préparatoires de cet arc narratif. "Pour cette partie, un croquis scanné a servi de base pour le résultat final peint. Mais le plus souvent, on modélisait certaines zones de la scène, on en dessinait d'autres, et on retouchait l'ensemble pour que ça s'accorde", explique Schenck. "À ce moment, le graphisme était en pleine migration, de l'Amiga aux plateformes MS-DOS et Windows. Pour la 3D, on travaillait sur *Imagine*, *Lightwave*, et un peu sur *3D Studio*. Les deux premiers sont d'abord sortis sur Amiga, avant de passer sous DOS et Windows. Pour la 2D, on utilisait *Deluxe Paint*, *Autodesk Animator*, *TV Paint* et *Photoshop*."

Le CD-ROM se démocratisant, le jeu sort sur ce support. "Il aurait fallu une cinquantaine de disquettes, sinon", explique Schenck. "Mais la vitesse de lecture n'était pas élevée, alors il fallait limiter les deltas – c'est-à-dire les changements à chaque *frame* – pour que les animations soient lues directement sur le disque. Un peu plus tôt, j'avais fait l'animation d'intro de *Return To Zork* et un jour, quelqu'un m'a complimenté

pour son style impressionniste. En fait, avant que l'animation ne soit compressée à un taux énorme, le rendu était photoréaliste."

L'étendue du stockage sur CD-ROM est à double tranchant, puisque le public attend que les développeurs exploitent cet espace avec plus de données, plus de graphismes, plus de musique. En conséquence, les budgets augmentent rapidement. "C'est un problème que Talin, un des fondateurs de la Guilde, appelait 'la tyrannie des données!'"

Pour exploiter la place disponible, Mullich engage le compositeur de la bande-son du film *Usual Suspects*, John Ottman, et la réalisatrice audio Lisa Wasserman. Et c'est Harlan Ellison lui-même qui prête sa voix à AM.

La relative modestie du studio Cyberdreams et de ses ressources font que ni *Darkseed II* ni *I Have No Mouth And I Must Scream* ne rapportent beaucoup. "Je trouvais que *Darkseed* était bien meilleur, mais j'avais tort, visiblement", nous dit Mullich. "*I Have No Mouth And I Must Scream* a été encensé par la critique, tandis que *DarkSeed* s'est pas mal fait descendre."

I Have No Mouth And I Must Scream fut en effet globalement perçu comme une œuvre maîtrisée, mêlant des graphismes sombres et puissants, une très bonne ambiance sonore et des énigmes bien pensées (bien que parfois déconcertantes).



» [PC] Dans la dernière scène du jeu, les personnages tentent de se tuer, tout comme AM. Jovial.

Le jeu étant ressorti en 2013 et en 2016, les joueurs ont pu apprécier combien *I Have No Mouth And I Must Scream* était en avance sur son temps... un peu comme la nouvelle d'Ellison, quand elle a été publiée.

Avec le recul, Mullich trouve que le jeu était supérieur à la somme de ses parties. S'il affirme qu'il ne changerait rien au jeu, il concède tout de même deux petits regrets : "Le premier, c'est de ne pas avoir été impliqué plus tôt dans le game design. Le deuxième, c'est que je n'ai jamais eu l'occasion de me faire prendre en photo avec Ellison. Ça aurait fait un chouette souvenir." ✱



» [PC] Les meilleures fins laissent entrevoir un peu d'espoir, sur une colonie lunaire, mais elles sont difficiles à obtenir!

The Legend of Kyrandia III : Malcom's Revenge

1994, PC, MAC

Le troisième volet des *Kyrandia* joue à fond la carte de l'humour, puisque le joueur y incarne Malcolm, le méchant de service, accusé du meurtre du Roi et de la Reine et devant prouver son innocence. Si le jeu est plutôt sympa visuellement, avec plusieurs cheminements possibles, les énigmes sont très loin d'être évidentes.



Halls of the Dead : Faery Tale Adventure II

1997, PC

Ce jeu de rôle en monde ouvert est le tout dernier jeu de The Dreamers Guild, avant que le studio ne mette la clé sous la porte. En conséquence, *Halls of the Dead : Faery Tale Adventure II* a été un peu bâclé, mais ses graphismes et animations, mêlant 3D et peinture, sont de toute beauté.

LES Des jeux qui ne sont jamais sortis des salles d'arcade IRREDUCTIBLES



TH STRIKES BACK

DÉVELOPPEUR : GAELO ANNÉE : 1994 GENRE : RUN-AND-GUN

□ Parfois, on ne demande qu'une seule chose, à un jeu : qu'il envoie du lourd, sans se prendre la tête. Genre avec un mec musclé, torse nu, qui défonce de l'alien à tout va avec un gros flingue. Et ça tombe bien, c'est justement le concept de *TH Strikes Back*, la suite de *Thunder Hoop*, un run-and-gun moyen de 1992, souffrant entre autres d'un niveau de difficulté très inégal. Mais *TH Strikes Back* est plus gros et plus fort que son prédécesseur, et surtout mieux conçu à tous points de vue.

Pourtant, le jeu n'a rien de bien innovant : c'est juste un parfait représentant du genre, bien exécuté. Comme on peut s'y attendre, on passe le plus gros de son temps à sulfater des tas d'ennemis, avant d'affronter un boss à la fin de chaque niveau, même si le jeu lorgne un peu du côté de la plateforme, comme les *Metal Slug* et consorts. On y croise tout ce qu'il faut de tapis roulants, d'obstacles à éviter, de rampes auxquelles s'accrocher, et même quelques plateformes mouvantes. Les ennemis sont suffisamment variés, allant du méchant humanoïde standard à la bestiole volante, en passant par des gardes canins – et tous explosent joyeusement en petits morceaux quand on leur tire dessus. Les boss ne sont pas non plus inintéressants : même le tout premier a quatre schémas d'attaque différents, une zone blindée et le soutien de sous-fifres.

Si la bande-son à la guitare n'est pas inoubliable, elle a le mérite de bien servir l'action. Par contre, les détails des graphismes sont remarquables, avec une esthétique cartoon très appuyée et des environnements majoritairement industriels, où les ennemis viennent ajouter quelques touches de couleur. Les décors et les sprites sont fort bien réalisés, et de petits détails, comme des rats qui filent à l'arrière-plan, ajoutent du caractère à l'ensemble.

TH Strikes Back aurait sûrement eu sa place aux premières heures du marché des consoles 32-bits, avant que les jeux en 3D ne monopolisent l'attention. Hélas, Gaelco ne s'est intéressé à ce secteur qu'en 1998, avec *Radikal Bikers*, aussi *TH Strikes Back* s'est-il cantonné aux salles d'arcade.

ALTERNATIVE CONVERTIE

CYBER-LIP

1990

□ Le run-and-gun de SNK se déroule sur terre, et pas dans l'espace : on y shoote des robots, mais pas d'extraterrestres, cependant l'ambiance SF est très proche. *Cyber-lip* n'existe que sur support Neo-Geo, sur cartouche et sur CD.



□ On dirait que ce boss s'enfuit, mais pas du tout : il fonce vers le joueur à reculons, pour se protéger derrière sa carapace.

□ Ce combat de boss se déroule sur deux niveaux. Cet autre ennemi grimpe d'un étage pour participer à la fête.



□ Sautez au bon moment pour éviter que ces flammes ne vous crament les poils des fesses.

□ Ces plateformes sont en fait de gros ressorts, mais débarrassez-vous d'abord des ennemis volants avant de vous propulser.

WAR : FINAL ASSAULT

DÉVELOPPEUR : ATARI GAMES ANNÉE : 1999 GENRE : SHOOT-'EM-UP

On peut jouer de deux façons à ce shooter 3D multijoueur. Tout dépend des relations que vous souhaitez entretenir avec vos amis. Si vous êtes du genre constructif à aimer atteindre un objectif ensemble, essayez le mode Campagne, où vous pourrez affronter des ennemis et des boss dirigés par l'ordinateur dans les 8 niveaux qui vous attendent. Mais si vous êtes plutôt du genre compétitif, foncez sur le mode *Head To Head* pour vous entretenir.



» [Arcade] Une épée, dans un *gunfight*? Mais t'es débile ou quoi, le boss?

On vous avoue qu'on préfère ce mode, et pas seulement parce qu'il se joue à la troisième personne, ce qui limite les risques de vomir sur les autres joueurs à cause de la *motion sickness* (même si, on vous l'accorde, ça peut être une stratégie gagnante). Il y a aussi des tas d'armes à trouver, plein de personnages à déverrouiller, et surtout un système de commandes bien pensé, inspiré des configurations PC : les boutons reprennent la configuration des touches de mouvement du clavier, tandis qu'un joystick à gâchette remplace efficacement la souris.

Midway a annoncé un portage N64 de *War : Final Assault*, fin 1998, avant que la borne d'arcade ne soit elle-même terminée. Mais ce portage a été annulé 5 mois plus tard, sans qu'on sache pourquoi.

ALTERNATIVE CONVERTIE

FINAL FIGHT

1989

Final Fight n'offre pratiquement rien de plus que *Silent Dragon*, mais lui, il a l'excuse d'être sorti quelques années plus tôt. En plus, le jeu a été converti sur tout un tas de micros et consoles, et on le recroise régulièrement dans des compilations rétro.



SILENT DRAGON

DÉVELOPPEUR : EAST TECHNOLOGY ANNÉE : 1992 GENRE : BEAT-'EM-UP

Silent Dragon fait partie de ces jeux qui ne font rien de mal, mais qui manquent tellement d'inspiration qu'on ne les remarque pas. Difficile

en effet de trouver un beat-'em-up plus standardisé. Ceci dit, vu combien le précédent titre de ce développeur (*Double Dragon 3*) était misérable, c'est quand même une belle progression. Figurez-vous donc qu'une demoiselle a été kidnappée par des sales types, et qu'il faudra choisir entre quatre combattants émérites pour aller la sauver. Au risque de vous surprendre, l'un de ces personnages est le petit ami de la fille en question, et un autre – ça alors –, son frère.

Comme d'hab', on déambule dans des rues en pétant la tronche à des méchants, sans oublier de casser des caisses et des distributeurs pour récupérer des power-ups. Le design



» [Arcade] Une scène de *Silent Dragon*, assez générique pour coller à presque tous les beat-'em-ups.

de certains boss fait quand même preuve d'un peu d'originalité, tout comme la présence de dynamite dans les rues, à activer avec un bon vieux détonateur de derrière les fagots. Reste que la dynamite n'est pas simple à utiliser, vu que les ennemis ne sont pas très aidants et ne restent pas en place. Mais quand on réussit à les exploser comme ça, c'est grisant comme tout. On ne sait pas pourquoi *Silent Dragon* n'a jamais été converti, mais ce n'est pas très grave.

ALTERNATIVE CONVERTIE

OUTTRIGGER

1999

Les similarités entre ce jeu d'AM2 et celui d'Atari Games, sortis la même année, sont surprenantes, jusqu'au bonus de temps pour les ennemis tués, la vue à la troisième personne ou même les commandes. Notez qu'*Outtrigger* n'a été porté que sur Dreamcast.



DÉPASSE PAS LES BORNES

DEER HUNTING USA

DÉVELOPPEUR : SAMMY ANNÉE : 1999 GENRE : JEU DE TIR AU LIGHTGUN

Le problème, avec *Deer Hunting USA*, ce n'est pas que ce soit un jeu de chasse, n'en déplaise à ceux qui pensent que tuer un cerf de pixels, c'est pire que de tuer des tas de bonshommes de pixels. Non, en fait, son souci, c'est que c'est un mauvais jeu. Une fois que vous avez choisi votre arme et votre destination, vous devez tuer un cerf à chaque point de la carte. Chaque échec vous fait perdre une vie.

En pratique, cela signifie qu'il faut trouver un sprite de cerf précalculé dans un décor digitalisé tout moche et d'essayer de lui tirer dessus quand vous en avez l'occasion.

Une séquence de ce type dure une poignée de secondes et si vous réussissez, vous avez droit à une animation précalculée moche où un cerf tombe raide, abattu par votre projectile, même si vous l'avez touché dans une zone non vitale et qu'il a plutôt agonisé pendant des heures en se vidant tristement de son sang. Bien sûr, le cerf a une chance de fuir, mais seulement à gauche ou à droite de l'écran, vu que c'est un jeu en 2D.

Franchement, si vous aimez les jeux de chasse, allez plutôt voir du côté de *Big Buck Hunter* ou de la série des *Cabela*, plus convaincants en arcade et sur supports domestiques.



THE LAST BLADE

ON AURAIT PU CHOISIR PLEIN D'AUTRES TITRES À METTRE EN EXERGUE POUR LES 40 ANS DE SNK, MAIS *THE LAST BLADE*, SANS DOUTE LE PLUS BEAU JEU DE COMBAT JAMAIS CRÉÉ, NOUS EST APPARU COMME UNE ÉVIDENCE. LEVER DE RIDEAU!



Les lames s'entrechoquent, les pétales de cerisier tombent et un vent de changement souffle sur le Japon du XIX^{ème} siècle. Quant à vous, il vous faut vous battre, jusqu'au dernier souffle. Lutter pour votre avenir dans un monde au bord de la destruction, physique et culturelle. Vous devez ne faire qu'un avec votre lame pour espérer rester debout.

The Last Blade se déroule pendant la période du *Bakumatsu*, le "baisser de rideau" de l'ère Edo et du shogunat Tokugawa, entre 1853 et 1868. Le Japon est au bord d'une violente guerre civile. Profitant de ce chaos, Shinnosuke Kagami, ancien gardien des portes de l'Enfer (un passage vers le Makai, le monde des démons) veut détruire la Terre pour mieux y régner en nouveau dieu.

Vous devrez donc choisir entre 12 guerriers pour l'arrêter, ce qui ne se fera pas sans une parfaite maîtrise des mécaniques de combat et de leurs quatre boutons d'attaque, au fil de duels mortels qui vous mèneront à l'affrontement final contre Kagami.

SNK a eu le nez creux en optant pour un ton plus mature et plus construit pour ce qu'on peut considérer comme une suite spirituelle à *Samurai Shodown*. Le contexte du *Bakumatsu* est le décor parfait pour rendre hommage au Japon féodal et à l'histoire de la culture guerrière de l'archipel. La passion du studio pour ce projet et les talents incroyables qui ont été mis à contribution pour *The Last Blade*, des graphismes aux musiques, en font un véritable trésor du jeu de combat.

Chaque arène est en soi une vraie





œuvre d'art. Des ponts flanqués de cerisiers du Japon en fleur. Des jardins envahis de feuilles mortes. Des routes de campagnes au cœur des champs de blé. Des cascades enchantresses nichées dans les profondeurs des forêts. Des bosquets de bambous baignés par la pleine lune.

Les décors de *The Last Blade* sont de formidables tableaux enchanteurs, comme on en voit rarement dans ce genre de jeux, mais le design des personnages et de leurs animations est tout aussi remarquable. Le héros de service Kaede (dont le nom évoque un érable bonsaï) se bat avec grâce dans le style du *Kasshin Ittou*, un art martial né à l'époque où se déroule le jeu. Keiichiro Washizuka, milicien du *Shinsengumi*, opte de son côté pour un style plus direct et rentre-dedans. Le ninja vert Zantetsu arbore le *kasa* – un large chapeau de paille... On pourrait continuer longtemps, mais pour faire court, chaque combattant de *The Last Blade* est soigné dans les moindres détails.



» [Arcade] On vient pour les visuels sublimes, on reste pour le système de combat plein de subtilité.



» [Arcade] Akari invoque un démon pour l'épauler contre Shigen.

Les mécaniques de combat reprennent la configuration classique à quatre boutons des jeux SNK. Les attaques se divisent entre l'arme et les coups de pied, et varient bien sûr suivant la direction du joystick et le bouton pressé. Mais là où les choses deviennent vraiment intéressantes, c'est quand on se penche sur les modes *Speed* ('Vitesse') et *Power* ('Puissance'), à choisir après avoir sélectionné son combattant.

Le mode *Speed* offre la possibilité d'enchaîner plusieurs attaques dans un combo étendu, qu'on peut interrompre avec un coup spécial. Très logiquement, les dégâts sont réduits et les coups normaux ne font aucun dommage quand l'adversaire bloque. On ne peut pas non plus activer le *Super Desperation Move* du personnage (on va y revenir).



LA LAME À L'ŒIL



KAEDE

□ Entraîné par le légendaire épéiste Gaisaie, Kaede est le personnage principal du jeu. Il se bat au Katana selon la technique du Kasshin Ittou et tient son nom d'un érable bonsaï.

MORIYA MINAKATA

□ Accusé d'avoir tué son maître, ce compagnon d'entraînement de Kaede maîtrise l'art martial du Kassatsu Ittou-Ryuu. Son katana s'appelle Katsura de La Lune.

YUKI

□ ■ Yuki, dont le nom signifie 'neige' en japonais, est la dernière élève de Gaisai. Elle se bat au naginata, une arme souvent associée aux femmes pendant la période du Bakumatsu.

JUZOH KANZAK

□ Akari Ichijou a convaincu son frère adoptif de la rejoindre dans sa quête. Juzoh est un guerrier puissant adepte du gourdin en métal.

AKARI ICHIJOU

□ Akari vient de Kyoto et rêve d'aventure. Elle est une sorcière adepte de l'Onmyôdô, et peut invoquer des esprits pour qu'ils se battent à ses côtés.

HYO AMANO

□ Un homme à femmes amateur de saké et de bon temps, qui se bat avec un sabre bokken en bois. Il s'inspire du personnage de Kumo du manga *Haguregumo*.

SHIGEN NAOE

□ Un gardien de la Porte des Enfers, que l'infâme Shinnosuke Kagami a pétrifié pendant dix ans. Forcément, il a envie de se venger.

ANCRÉ DANS L'HISTOIRE DE L'AUTHENTIQUE DANS THE LAST BLADE

ORIENT ET OCCIDENT

□ La présence de gentlemen occidentaux aux côtés de nobles japonais est très fidèle à la réalité de l'ère Bakumatsu.

PAS VU, PAS PRIS

□ Zantetsu peut disparaître et devenir brièvement invisible, comme les ninjas des légendes traditionnelles.

SAKURA

□ Le Sakura, cerisier du Japon, est le symbole de l'éphémère et des changements de cette période de l'histoire de l'archipel.

CAPITALE CULTURELLE

□ Ici, le pont et l'architecture sont typiques de certains quartiers de Kyoto, autrefois capitale du Japon et résidence de l'Empereur.

LES RÔNINS DU SHINSEN GUMI

□ Shikyo est un guerrier Shinsengumi corrompu, qui a gardé son vieil uniforme, désormais en lambeaux.



**ZANTETSU**

□ Zantetsu est un des derniers ninjas. Il s'est donné pour mission de prouver la supériorité de son art, armé de deux épées courtes de Tanto.

SHIKYOH

□ Un ancien membre de la milice d'élite du Shinsegumi, devenu tueur psychopathe. Shikyoh se bat avec deux lames courbes qu'il peut assembler par la garde.

KEIICHIRO WASHIZUKA

□ Ancien chef de la force d'élite du Shinsengumi, Washizuka est un épéiste un peu collet monté qui maîtrise l'art martial du Tennen Rishin-ryū.

LEE REKKA

□ Un maître des arts martiaux chinois qui se bat avec un éventail pliant (ou Shazi) baptisé Le Lotus Pourpre. Son style de combat s'inspire du Kung-fu de Shaolin.

GENBU NO OKINA

□ Okina est un autre des gardiens des Portes de l'Enfer. Son nom signifie "Vieil homme de la Tortue Noire", et bien qu'il soit un épéiste émérite, il aime se battre avec sa bonne vieille canne à pêche.

MUSASHI AKATSUKI

□ Akatsuki est un des grands méchants du jeu. Il adopte le style de combat du Niten Ichi-Ryuu Kai et s'inspire du légendaire bretteur Miyamoto Musashi (1584-1645).

SHINNOSUKE KAGAMI

□ Le grand méchant de l'histoire et boss final de *The Last Blade*. Shinnosuke 'Crisis Christ' Kagami veut ouvrir les portes de l'Enfer pour que les démons à sa solde envahissent le monde.

“REPOUSSER L'ADVERSAIRE, C'EST JUSTE UNE QUESTION DE TIMING, MAIS ÇA AJOUTE À L'AUTHENTICITÉ DU JEU”

► Dans l'autre mode, *Power*, c'est un peu tout l'inverse : les combos enchaînés sont écartés, tout comme l'interruption spéciale, mais chaque coup occasionne plus de dégâts, les attaques normales font un peu mal quand elles sont bloquées, et l'attaque *Super Desperation* est disponible quand la barre de vie clignote et que la jauge 'POW' est pleine.

Les coups et combos spéciaux, tout comme les attaques *Desperation* et *Super Desperation*, s'appuient sur une jauge traditionnelle qui se remplit au fur et à mesure du combat. Si les coups spéciaux sont des attaques améliorées comme on en croise dans des tas de jeux de combat, les attaques *Desperation* et *Super Desperation* sont un peu plus complexes. Pour déclencher une attaque *Desperation*, qui cause évidemment de gros dégâts, il faut que la jauge du joueur soit pleine ou que sa barre de vie clignote. Les attaques *Super Desperation* sont des versions encore plus dévastatrices de ces coups spéciaux, et pour les déclencher, il faut à la fois que la barre de vie clignote et que la jauge *POW* soit pleine. Ces attaques sont

pratiquement des fatalités, qui généralement achèvent l'adversaire si elles touchent, tant elles font mal. Reste que si les *Desperations* et les *Super Desperations* sont bloquées, le joueur qui attaque se retrouve un instant très vulnérable. Aussi mortelles soient-elles, elles ne garantissent donc pas pour autant l'*instawin*.

On peut bloquer aussi bien au sol que dans les airs (verticalement ou en saut arrière), mais on peut également repousser les attaques. En activant ce *Repel*, assigné au bouton D, au bon moment, on pare non seulement



» [Arcade] Le style de combat à une main de Kaede est né à l'époque où le jeu est censé se dérouler.



SECONDE LAME

Si la pure beauté de *The Last Blade* rend magnifiquement hommage à l'esprit romanesque du *Bakumatsu*, sa suite est un jeu de combat globalement encore plus réussi.

L'histoire reprend un an après les événements du premier volet. Les brèches entre le monde réel et le Makai doivent être scellées pour de bon. Trois nouveaux personnages font leur apparition : Hibiki, Kojiroh et Setsuna. *The Last Blade 2* propose aussi quelques nouvelles mécaniques de jeu, avec des modes *Speed* et *Power* affinés et une nouvelle jauge *EX Sword*, qui combine des éléments des deux modes et rendent les combats à mort encore plus intenses et dynamiques que dans le précédent opus.

Pour ne rien gâcher, les visuels et les musiques de *The Last Blade 2* sont tout aussi époustouffants.

BRETTEURS CONVERTIS



▲ NEO-GEO AES

□ Semblable à la borne MVS d'origine, la version Neo-Geo AES de *The Last Blade* est un portage ultra-fidèle, impeccable sur tous les points. Tous les combattants sont là, le gameplay est parfait... bref, c'est la totale. Indispensable pour tout fan de Neo-Geo qui se respecte.

NEO-GEO CD ▶

□ La version Neo-Geo CD du jeu a ceci d'unique qu'elle s'accompagne d'une bande-son orchestrale réarrangée, absolument magistrale. Rien qu'avec ça, on pardonne le gros défaut du jeu, à savoir des temps de chargement interminables et des petits ralentissements, comme sur beaucoup de titres sur ce support CD.



▲ PLAYSTATION

□ Côté performances, on est proche de la version Neo-Geo CD, avec des chargements moins longs et une introduction animée inédite (mais très moyenne) qui présente tous les personnages et étoffe un peu l'histoire.



▲ PLAYSTATION 2

□ Sorti en 2006, bien après la version originale, le portage PS2 de *The Last Blade* fait partie d'une compilation où l'on trouve également sa suite, avec en prime un mode en ligne, via le modem de la console. On retrouve aussi la bande-son réorchestrée de la version Neo-Geo CD.



▲ NEO-GEO POCKET COLOR

□ Un quasi-portage intéressant de *The Last Blade*, qui reprend aussi des éléments de *The Last Blade 2*, et qui de ce fait se situe quelque part entre les deux. Le joueur doit débloquer les éléments venus du second volet en remportant des victoires.

PLAYSTATION 3/PSP ▶

□ Une conversion de conversion qui adapte pour le PlayStation Network le portage japonais de *The Last Blade* sur la première PlayStation. Sans doute la moins connue des conversions, d'autant qu'elle n'est disponible que sur le PS Store japonais.



WII/WII U ▶

□ Une version sortie d'abord sur Wii, mais rendue disponible sur Wii U via la Console Virtuelle. Une version standardisée, qui n'excelle sur aucun point et qui est aujourd'hui éclipsée par l'excellent portage Switch de Hamster Co.



▲ PS4/XBOX ONE

□ Même si les puristes de la Neo-Geo auront du mal à l'admettre, les portages PS4 et Xbox One de *The Last Blade* frôlent la perfection, bien qu'ils ne tournent pas sur le hardware d'origine. Aucun ralentissement à l'horizon et quelques petits trucs en plus en bonus, comme le support des vibrations de la manette.

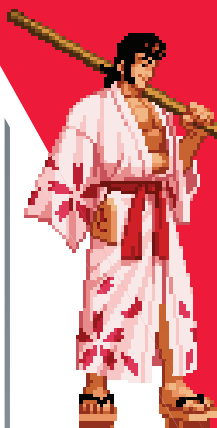


▲ PC

□ Un des portages les plus récents, avec toutes sortes d'options disponibles, comme la possibilité de lancer le jeu à différentes résolutions jusqu'à 1080p, avec ou sans scanlines, ou un mode en ligne avec classement. Si l'audio est propre, la bande-son réorchestrée n'est pas au rendez-vous, et c'est bien dommage.

SWITCH ▶

□ Le dernier portage en date, et sans doute la plus belle édition de *The Last Blade* à ce jour. L'expérience de jeu est améliorée, tout en restant très authentique. Techniquement, c'est du niveau des portages PS4 et Xbox One, avec en prime la portabilité de la Switch.





» [Arcade]
L'attaque
enflammée
de Rekka est
particulièrement
dévastatrice.



“THE LAST BLADE, C'EST COMME UNE PEINTURE DE MAÎTRE QUI PREND VIE”

► l'attaque adverse, mais on déclenche automatiquement une petite contre-attaque. C'est juste une question de timing, mais ça ajoute à l'authenticité du jeu et à la fluidité des combats.

La bande-son de *The Last Blade*, tout particulièrement la version orchestrée disponible sur la version Neo-Geo CD du jeu (les musiques d'origine sur MVS et AES sont synthétisées), est si réussie qu'elle est même sortie indépendamment sur CD audio. Si les musiques de *Samurai Shodown* optent pour une ambiance japonaise plus traditionnelle, celles de *The Last Blade* évoquent plutôt les influences romantiques du XIX^{ème} siècle et l'émergence de la culture occidentale au Japon pendant le *Bakumatsu* et la Restauration de Meiji.

L'ambiance sonore participe à l'atmosphère du jeu, plus sombre, réaliste et mélancolique que celle de *Samurai Shodown*. Il en va de même pour les fins des personnages, pour la plupart lugubre et inachevées. Seule une poignée de combattants a droit à des fins plus légères ou humoristiques, mais les autres retrouvent les lambeaux de leur vie passée ou s'enfoncent dans les brumes d'un futur incertain.

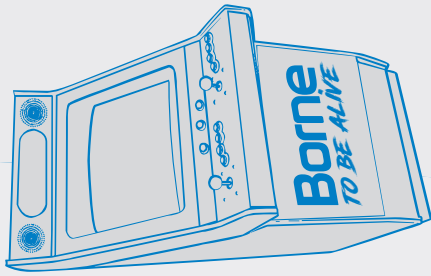


» [Arcade] Shigen est un personnage puissant, comme le découvre ici Juzoh, jeté au sol.



La gravité de *The Last Blade* réussit ainsi à ancrer son scénario fantastique dans la triste réalité d'une période funeste qui a fait des milliers de morts.

Mais ce dont on doit surtout se souvenir de *The Last Blade*, c'est qu'il transcende le jeu de combat pour se hisser au statut de véritable œuvre d'art. D'autres titres s'en approchent – y compris bon nombre signés SNK –, mais aucun ne le fait aussi bien. *The Last Blade*, c'est comme une peinture de maître qui prend vie. Et son système de combat à la fois amusant et dense ne gâche rien, bien au contraire! ★



Frogger

» DÉVELOPPEUR : Konami» ANNÉE : 1981

Pour un grand classique de l'arcade, on ne peut pas dire que la borne de *Frogger* en jette, avec des panneaux en bois génériques à souhait – seules quelques machines ont eu droit à des autocollants latéraux – reprenant l'illustration du *marquee* (Frogger avec une cravate et une mallette, qui évite une voiture).

Les décorations du panneau de commandes et du cadre d'écran sont en accord avec la thématique, avec une trace de pneu verticale qui rejoint la roue du *marquee*, mais dans l'ensemble, c'est quand même bien gris et vide, tout ça. D'autant que les commandes se cantonnent à un simple joystick planté tout seul au milieu.

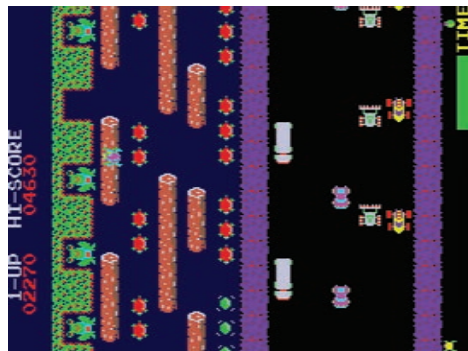
C'est plus le jeu que sa borne, qui a impressionné les joueurs, grâce à un concept intemporel. L'objectif est simple, les contrôles évidents, mais le défi est au rendez-vous, ne serait-ce que pour mener une seule fois la grenouille à bon port. Aucun piège n'est tordu, les schémas sont faciles à lire, mais la limite de temps pousse à oublier la prudence. C'est la recette éprouvée du 'facile à comprendre, difficile à maîtriser', en somme.

Ça fonctionne à tous les coups. ★





LE MOMENT DE GRÂCE **Au complet!**



C'est déjà compliqué d'arriver une fois en haut, mais c'est carrément un cauchemar d'y arriver 5 fois, surtout qu'il faut atteindre une destination différente à chaque fois, puisque les niches déjà atteintes par les précédentes grenouilles restent occupées jusqu'à ce que toutes soient remplies. Et quand on y parvient, il faut tout recommencer !



Tu le crôa, ça ?

□ Frogger était le sujet central d'un épisode de la série *Seinfeld* de 1998. George Costanza y atteint un score fictif de 860.630, qui n'a été battu dans la réalité qu'en 2009 par Pat Laffaye, qui a établi pour l'occasion un nouveau record de 896.980 points.

LES HAUTS ET LES BAS

TEAM 17

La Team17 a récemment célébré la sortie de son centième jeu, *Planet Alpha*, et on s'est dit que c'était une belle occasion pour revenir sur l'histoire de cet éditeur prolifique devenu développeur d'une seule franchise avant de revenir plus fort que jamais...

» [Amiga] La Team17 a volontairement sorti *Full Contact* dans la gamme budget pour faire bonne impression sur les joueurs Amiga.

100 jeux, ce n'est pas rien.

Il y a plein de consoles et micros qui n'ont pas hébergé autant de titres pendant leur existence, y compris chez Atari, Sega et Nintendo. Et certaines compagnies sont devenues légendaires avec bien moins que ça. C'est pourquoi la sortie de *Planet Alpha*, en septembre 2018, fut un véritable jalon pour la Team17, éditeur anglais né fin 1990. Depuis, la société est passée du statut de développeur

éditeur à celui de simple développeur, avant de revenir à ses origines en renouant avec le métier d'éditeur.

Avant que la Team17 ne naisse officiellement en décembre 1990, il y avait 17-Bit Software, un fournisseur de logiciels du domaine public sur Amiga, dirigé par Michael Robinson – également propriétaire de la chaîne de magasins Microbyte. Puis 17-Bit Software devient un éditeur à part entière, avec une équipe de développement, la Team 7, composée d'Andreas Tadic, Rico Holmes et de Peter Tuleby. Martyn Brown de 17-Bit Software devient alors chef de projet de la nouvelle entité fusionnée et la directrice des ventes Debbie Bestwick s'occupe du support commercial de ce qui s'appelle désormais la Team17.

Le premier titre autoédité de la compagnie est *Full Contact*, un jeu de combat en un contre un, sorti en 1991. "On a choisi de faire d'abord un beat-'em-up



BAS DE LA



uniquement parce qu'on pensait que ça se vendrait bien", nous confie Debbie, aujourd'hui présidente de la Team17. "On a choisi de le sortir dans la gamme budget, même s'il avait les qualités d'un jeu au prix fort. C'était une stratégie pour se faire connaître rapidement. En fait, c'était même notre seule et unique stratégie – n'essayez pas de faire pareil, amis développeurs d'aujourd'hui !"

Le plan, pourtant risqué, fonctionne. Le jeu est bien accueilli par la critique, qui trouve aussi qu'il est 'donné' à ce prix. "Je me souviens que les gens des magasins WH Smith m'ont appelé pour me dire que le jeu était leur meilleure vente, la première semaine. Et quelques jours plus tard, c'était numéro 1 des ventes dans tout le pays", nous raconte Debbie. "Il y a un cadre avec une image de *Full Contact*, sur mon bureau. C'est important de ne pas oublier ses origines, et de se rappeler de tout le chemin qu'on a



parcouru."

Vient ensuite le shooter vu du dessus *Alien Breed*, qui devient à son tour un succès. 1992 est aussi une bonne année pour la Team17 : le shoot-'em-up *Project X* marche bien, tout comme le premier jeu édité développé en externe, *Assassin*, du studio Psionic Systems. Pour terminer l'année en beauté, *Alien Breed : Special Edition* ►

» [Amiga] *Alien Breed* reprend le concept de *Gauntlet*, mais avec de gros bouts de xénomorphes d'*Aliens* dedans.

ET DE CENT!

La liste complète des jeux de la Team17, de 1991 à nos jours.

- 1991 **FULL CONTACT**
ALIEN BREED
- 1992 **PROJECT X**



- 1993 **ASSASSIN**
ALIEN BREED : SPECIAL EDITION
BODY BLOWS
SUPERFROG
PROJECT X : SPECIAL EDITION
F17 CHALLENGE

EN VERS ET CONTRE TOUS

Kevin Carthew, directeur créatif de la Team17, revient sur la série-phare du studio...



Quand avez-vous découvert les jeux Worms, et qu'en pensiez-vous à l'époque ?

J'avais 15 ans, et mes potes et moi, on était de gros nerds de l'Amiga ! C'était en 1995, l'année de la sortie de la PlayStation, et il n'y avait plus de grosses exclusivités Amiga, à cette époque. Un ami m'a parlé d'un jeu Amiga totalement dingue, entre *Lemmings* et *Scorched Tanks* – je trouve d'ailleurs que c'est une bonne description. On l'a essayé, et on est devenus fans. Avec deux amis, on n'arrêtait pas d'y jouer... jusqu'à ce que *Worms : The Director's Cut* sorte et le remplace.

D'après vous, pourquoi la série est-elle si populaire depuis plus de vingt ans ?

Je crois que c'est en partie grâce à son look et en partie pour son mélange d'action et de stratégie. J'ai rencontré plein de gens qui n'avaient jamais tenu une manette de leur vie, mais qui connaissaient *Worms*. Son côté cartoon, avec des personnages aux voix haut perchées et ses grosses explosions, ça parle à tout le monde.

Le gameplay a aussi joué, bien sûr. *Worms* a toujours été très facile à personnaliser, et tout le monde peut s'amuser, quel que soit son niveau. Il y a une vraie profondeur de jeu, à la fois tactique et faisant appel à la dextérité des joueurs. Et c'est aussi amusant pour les joueurs plus occasionnels, avec les grosses explosions, des réactions en chaîne inattendues, de l'humour... Chaque version du jeu a quelque chose pour séduire les joueurs de tous horizons.

***Worms* est la série la plus prolifique et identifiable de la Team17. Quels en sont les avantages et inconvénients ?**

Il existe une grosse communauté de fans qui adorent une version classique du jeu et le redécouvrent avec les nouvelles versions. Et puis, il y a aussi des nouveaux venus, comme sur les supports iOS et Android.

Le plus important, pour nous, c'est que chaque nouvelle version apporte quelque chose de nouveau, tout en préservant les fondamentaux du gameplay. Quelque chose qui le fasse évoluer, mais sans l'endommager. Et c'est plus difficile qu'on ne le pense.

Que nous réserve le futur de la série ?

Vous verrez bien !

À part les *Worms*, quels sont vos titres Team17 préférés ?

J'ai toujours eu un faible pour *Superfrog*. J'adore le personnage, ça me fait toujours sourire, quand je le vois poser avec suffisance. Je trouve aussi que nos jeux récents sont de très bonne qualité. *Worms WMD*, *The Escapists 2* et *Overcooked 2* sont des jeux très bien réalisés, auxquels je suis fier d'avoir participé.

» [Amiga] *Qwak* est d'abord sorti sur supports 8-bits, mais on préfère la version Amiga de Jamie Woodhouse.



“WORMS A ÉTÉ UN GRAND VOYAGE ÉMOTIONNEL POUR BEAUCOUP DE MONDE, CHEZ NOUS”

Debbie Bestwick

► fait également un tabac pour les fêtes de fin d'année, vendu à petit prix avec des niveaux supplémentaires et des stages d'origine revisités. Le jeu restera aussi plus d'un an dans le top des ventes. En 1993, la société sort pas moins de 4 jeux développés en interne, et 5 autres conçus en externe.

À ce moment, la Team17 s'est taillé une formidable réputation auprès des fans de l'Amiga. “Je crois que c'est parce qu'ils se concentraient sur des exclusivités Amiga, et qu'ils savaient vraiment tirer le meilleur de la machine”, nous confie Ashley Day, fan de la Team17 depuis longtemps, engagé par la société en août 2017 au poste de *senior community manager*. “Les graphismes et l'audio des jeux Amiga de la Team17 étaient tout simplement superbes”, ajoute Ashley. “Et puis, il y avait aussi ces incroyables séquences d'intro,

comme celles de *Full Contact* et de *Superfrog*, qui montraient vraiment ce dont l'Amiga était capable.”

Une partie de ce succès tient aussi au fait que la Team17 créait des jeux d'arcade inédits.

“Et si certains portages Amiga de titres d'arcade ne tenaient pas la route, la qualité des jeux Team17 comblait le vide”, ajoute Ashley. “*Project X*, c'était leur *Gradius*; *Assassin* leur *Strider* et *Body Blows* leur *Street Fighter*.”

Nous voici en 1995. Le marché Amiga est en déclin au moment où la Team17 donne naissance au jeu qui deviendra son emblème. Andy Davidson, le créateur de *Worms*, propose le concept à la Team17 lors de l'*European Computer Trade Show* de 1994. La Team17 lui propose son aide pour le développement du jeu, qui sort sous les louanges de la presse Amiga fin 1995.

“Je me rappelle d'y avoir joué chez un pote”, nous raconte Ashley. “On a joué toute la nuit pour essayer de maîtriser les mécaniques d'artillerie et pour créer nos propres niveaux sous *Deluxe Paint*. Je crois que je n'avais jamais joué à quoi que ce soit de tel, avant, et j'ai aussitôt commencé à harceler mon grand-père, fana d'informatique, pour qu'il m'achète un Amiga afin que je puisse y jouer tous les jours...”



» Une photo de l'équipe de *Worms Forts : Under Siege*, devant les anciens locaux de la Team17, à Ossett.



» [Amiga] Pour beaucoup de fans de la série, *Alien Breed : Tower Assault* est le meilleur du lot.

Quand on ouvre une boîte pleine de vers, on doit s'attendre à ce qu'ils s'échappent et se fauillent partout. Et c'est ce qu'il se passe pour *Worms*. La popularité du jeu lui fait vite dépasser les frontières de l'Amiga, et avec l'aide d'Ocean, la Team17 fait ses premiers pas en dehors du marché des microordinateurs. *Worms* sort ainsi sur consoles 16-bits et 32-bit et sur Game Boy en 1996. Si la Team17 a déjà connu le succès sur Amiga, les choses prennent alors une tout autre dimension. " *Worms* a été un grand voyage émotionnel pour beaucoup de monde, chez nous, et je suis sûre que tous les studios qui ont connu de tels succès vous diront la même chose", nous confie Debbie. "Ce fut un catalyseur déterminant, pour notre réussite. *Worms* nous a permis de bâtir les fondations, la sagesse et les connaissances qui font de la Team17 ce qu'elle est aujourd'hui." Sans surprise, Debbie ajoute que *Worms* est un de ses titres Team17 favoris, qu'elle l'a "aimé dès la première fois qu'elle y a joué et qu'elle aime tout autant, aujourd'hui que *Worms* est devenu une franchise emblématique du jeu vidéo". Malgré le succès multiformat de *Worms*, la Team17 reste encore attachée quelque temps à la production de titres Amiga. "La Team17 est restée sur Amiga bien plus longtemps que



» [Amiga CD32] *Ultimate Body Blows* est une version améliorée des deux premiers volets.



» Debbie Bestwick, présidente de la Team17, travaille pour la société depuis le tout début.

la plupart des éditeurs, et bien plus longtemps qu'on aurait pu le penser, tout en repoussant sans cesse les limites de la machine", se souvient Ashley. "Par exemple, *Alien Breed 3D*, c'est le *Doom* de l'Amiga – meilleur, même, sur certains aspects. L'équipe d'Andy Clitheroe a fait un boulot incroyable sur ce jeu." *Alien Breed 3D* sort en 1996, suivi d'autres jeux Amiga, à savoir *Alien Breed 3D II : The Killing Grounds* et *The Speris Legacy*, un jeu d'aventure à la *Zelda*.

Mais l'Amiga est en bout de course et la Team17 se doit de lui dire au revoir en 1997 avec un ultime titre, *Worms : The Directors Cut*. L'éditeur se concentre alors essentiellement sur le PC, à l'exception de *X2*, la suite de *Project X* et une exclusivité PlayStation. À cette époque, Microprose est le partenaire privilégié du studio, qui alterne les jeux inédits, dont *Phoenix* ►

LES HAUTS ET LES BAS DE LA TEAM17

- QWAK
- CARDIAXX
- OVERDRIVE
- ALIEN BREED 2
- SILVERBALL
- 1994 BODY BLOWS GALACTIC
- APACHE
- ASSASSIN : SPECIAL EDITION
- ARCADE POOL
- APIDYA
- SUPER STARDUST
- ALIEN BREED : TOWER ASSAULT
- 1995 ULTIMATE BODY BLOWS
- ATR – ALL TERRAIN RACING
- KINGPIN – ARCADE
- SPORTS BOWLING
- WORMS
- 1995 ALIEN BREED 3D
- WORMS REINFORCEMENTS
- THE SPERIS LEGACY
- WORLD RALLY FEVER
- ALIEN BREED 3D II : THE KILLING GROUNDS
- X2
- 1997 WORMS : THE DIRECTOR'S CUT
- WORMS 2
- 1998 ADDICTION PINBALL
- NIGHTLONG : UNION CITY CONSPIRACY
- 1999 ARCADE POOL II
- WORMS ARMAGEDDON
- PHOENIX
- 2001 WORMS WORLD PARTY
- STUNT GP
- 2002 WORMS BLAST
- WORMS POUR SKY DIGITAL



LÂCHEZ LA BREED

John Eggett, lead-designer du revival d'*Alien Breed*, nous parle de ces shooters de SF...



Quand avez-vous découvert les jeux *Alien Breed*, et qu'en pensiez-vous à l'époque ?

J'ai joué au premier *Alien Breed* avant de commencer chez Team17. Je me rappelle que c'était un des premiers jeux avec des voix digitalisées. J'adorais le film *Aliens*, et c'était ce qui se faisait de plus proche, comme jeu. Je me souviens que les derniers niveaux étaient très difficiles. Les jeux n'étaient pas faciles, en 1991. Dire que ça fait presque 30 ans!

Ce n'est pas toujours facile de plaire aux anciens joueurs et d'en séduire de nouveaux. Comment avez-vous abordé le problème pour *Alien Breed* ?

Je voulais surtout accentuer les effets de surprise et changer la façon dont les aliens se battaient. On a opté pour une mécanique de jeu où les aliens jaillissent des plafonds et des murs, souvent juste derrière le joueur ou sous son nez. Et on a fait en sorte qu'ils attaquent en groupe, pas en cortège à la *Gauntlet*.

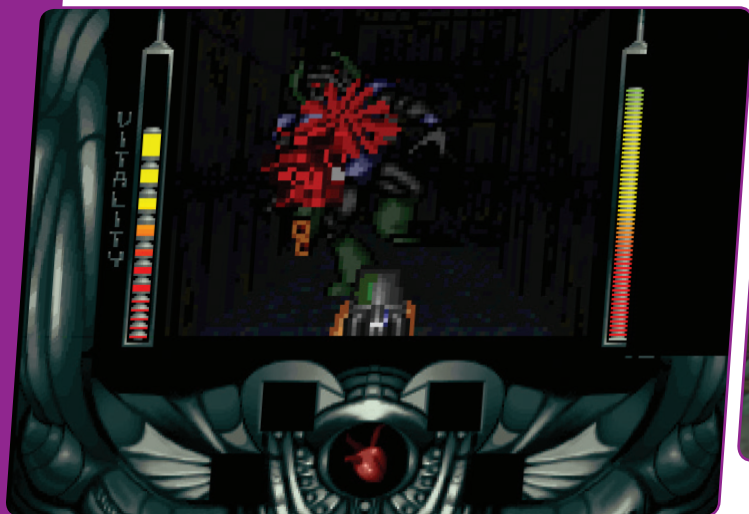
De quoi êtes-vous le plus fier, dans ces versions modernisées ?

La menace des aliens garde le joueur sur le qui-vive. Ce n'est pas parce qu'on ne les voit pas qu'ils ne sont pas là, dans les murs, en embuscade. Et il y a leurs techniques de combat, avec des aliens-boucliers qui protègent ceux qui attaquent à distance, ou ceux qui soignent les troupes à l'arrière – occupez-vous de ceux-là en premier!

Ça fait quelque temps qu'on n'a pas croisé de jeu *Alien Breed*... Des chances que ça change bientôt ?
Vous verrez bien!

À part les *Alien Breed*, quels sont vos titres Team17 préférés ?

Tant qu'on est sur le sujet, je voudrais dire que les volets en 3D (*Alien Breed 3D* et *Killing Grounds*) sont des chefs-d'œuvre techniques, plus aboutis que ce que le grand *Doom* pouvait faire, à l'époque. N'oubliez pas que c'était en 1995 et sur Amiga! Sinon, j'aime beaucoup la série des *Worms*, surtout *Worms World Party* et *Worms WMD*, et les portages de *Lemmings* qu'on a faits pour Sony. Plus récemment, je me suis bien amusé aussi avec *Mugsters*.



"ON A TOUJOURS PENSÉ QU'IL FALLAIT ÊTRE RÉACTIF ET PASSER RAPIDEMENT SUR LES NOUVEAUX SUPPORTS" Debbie Bestwick

► et *Addiction Pinball*, et les suites de *Worms*. Si la Team17 travaille encore occasionnellement avec des développeurs externes (comme pour *Nightlong : Union City Conspiracy*), la société a rangé sa casquette d'éditeur. Le rythme des productions ralentit, avec seulement deux ou trois titres par an, et moins encore au début du nouveau millénaire.

"On a commencé comme éditeur, en publiant plus de 20 jeux au cours de nos quatre premières années, puis on n'a fait que du *Worms* pendant presque 10 ans, en vivant de ce que nous payaient les éditeurs", se souvient Debbie. "Je ne vais pas vous mentir, ça n'a pas été facile."

Entre 2000 et 2005, la Team17 ne sort qu'un seul et unique jeu qui ne soit pas un *Worms* : *Stunt GP*, un titre de course sorti sur PC et consoles sans soulever l'enthousiasme. Ce sera la dernière production de la Team17 sur une nouvelle franchise pour plus de dix ans. L'augmentation des budgets de développement implique que le secteur du jeu vidéo évite de plus en plus de prendre des risques. Vu le succès des précédents *Worms*,

les éditeurs veulent du *Worms*. Et vu que la 3D est à la mode, ils veulent du *Worms* en 3D – d'où *Worms 3D*, *Worms Forts : Under Siege*, *Worms 4 : Mayhem*... et même un projet de jeu de course *Worms*, finalement annulé.

Puis la Team17 revient à des *Worms* en 2D avec les *Worms : Open Warfare* sur consoles portables. En parallèle, la société reprend des franchises connues pour d'autres éditeurs, avec plus ou moins de réussite : la version PSP de *Lemmings* est plutôt pas mal, tout comme le portage PS3 qui suivra, mais le titre PS2 *Army Men : Major Malfunction* se prend une déculottée à sa sortie en 2006. En 2009, *Leisure Suit Larry : Box Office Bust*, abandonné par son éditeur d'origine Activision, se banane aussi dans les grandes largeurs, malgré son budget conséquent.

Heureusement, le marché du jeu vidéo n'évolue pas que vers de gros jeux qui coûtent cher à produire : "On a toujours pensé qu'il fallait être réactif et passer rapidement sur les nouveaux supports", souligne Debbie. "Au début des années 2000, on explorait déjà le marché mobile



» [GameCube] *Worms* a raté son incursion dans le jeu en 3D, aussi la série est-elle revenue à la 2D (et c'est une très bonne chose).

et la distribution numérique, et on a beaucoup appris à cette époque. Ça nous a donné une bonne impulsion pour aborder le marché actuel."

Il est vrai que la Team17 regardait déjà au-delà du marché traditionnel des jeux PC et console en boîte : en 2002, le studio crée une version de *Worms* pour le service de télévision interactive Sky Digital, et signe un partenariat avec le développeur coréen Wizgate pour créer *OnlineWorms*, une version en ligne du jeu pour le marché asiatique. En 2007, Team17 lance aussi *Worms* sur Xbox 360 via la *Xbox Live Arcade* – une des meilleures ventes dématérialisées sur ce support.

En 2009, la Team17 évolue pour redevenir son propre éditeur de jeux développés en interne et ressuscite avec un tout nouveau *Alien Breed* téléchargeable, qui aura droit à deux suites l'année suivante. En 2010, Martyn Brown affirme que la société n'a nulle

» [Xbox 360] *Alien Breed* a été mis à jour en 2009, au départ disponible uniquement en téléchargement.



LE ROI DE L'ÉVASION

Chris Davis de Mouldy Toof Studios parle de la Team17 et de l'ADN rétro de *The Escapists*...



Quels étaient vos jeux Team17 préférés avant *The Escapists*?

J'ai grandi dans les années 90, et un de mes amis avait un Amiga, et je jouais parfois à *Alien Breed*, chez lui. Mais je n'ai vraiment découvert les jeux de la Team17 qu'en jouant à *Worms* sur ma Mega Drive. C'était génial. Un classique multijoueur indispensable!

Vous pensiez que la Team17 était l'éditeur idéal, pour *The Escapists*?

Quand je bossais dessus, je ne pensais pas encore à un éditeur – et je n'avais pas non plus d'attentes particulières, en fait. Au début, c'était juste une petite idée, et je ne pensais pas que ça pourrait plaire à un large public. Mais visiblement, j'avais tort! Je crois que l'humour du jeu, très anglais, rappelle pas mal celui de la Team17, tout particulièrement.

À part les graphismes, évidemment, *The Escapists* a un vrai esprit rétro, dans la lignée de *The Great Escape* et de *Skool Daze*. Ces anciens titres vous ont-ils inspiré?

Je n'ai jamais joué à *The Great Escape*, mais *Skool Daze* et sa suite font partie de mes premiers souvenirs de joueur. C'est ça qui a inspiré les routines quotidiennes de *The Escapists*. Peut-être ai-je voulu inconsciemment recréer quelque chose que j'avais aimé, enfant.

***The Escapists*, sa suite et son spin-off *The Walking Dead* ont été de gros succès. Qu'est-ce qui nous attend pour la suite?**

Pour le moment, je teste différents prototypes et projets, à la recherche d'une "nouvelle idée". C'est de cette façon que j'avais procédé pour *The Escapists*, et on verra bien où ça va me mener...

À part *The Escapists*, quels sont vos titres Team17 préférés?

Je rattrape lentement mon retard et j'en ai encore pas mal à essayer, mais je dirais *Overcooked*. C'est une idée simple, mais brillante, parfaitement exécutée. Je suis nul en multijoueur, mais j'adore quand une partie à plusieurs vire au chaos!

2003 **WORMS 3D**

2004 **WORMS FORTS : UNDER SIEGE**

2005 **WORMS 4 : MAYHEM**

2006 **WORMS OPEN WARFARE**

LEMMINGS (PSP)



ARMY MEN : MAJOR MALFUNCTION

2007 **LEMMINGS (PS3)**

WORMS (XBLA/PSN/IOS)

WORMS OPEN WARFARE 2

2008 **WORMS : A SPACE ODDITY**

2009 **LEISURE SUIT LARRY : BOX OFFICE BUST**

WORMS 2 : ARMAGEDDON

ALIEN BREED : EVOLUTION

2010 **WORMS RELOADED**

ALIEN BREED 2 : ASSAULT

WORMS : BATTLE ISLANDS

ALIEN BREED 3 : DESCENT

2011 **WORMS ULTIMATE MAYHEM**

WORMS CRAZY GOLF

2012 **WORMS POUR FACEBOOK**

WORMS REVOLUTION

2013 **ALIEN BREED (REMASTER)**

SUPERFROG HD



WORMS CLAN WARS

WORMS 3

2014 **WORMS BATTLEFIELDS**

FLOCKERS

» [PC] *Mugsters*, un des derniers titres en date de la Team17, a été développé par Reinkout Games.



► envie de revenir à l'édition physique, mais finalement, un accord avec Mastertronic fait qu'*Alien Breed Trilogy* et *Worms : The Revolution Collection* sortent sur disque. L'année suivante est celle d'un grand changement : Martyn Brown et Michael Robinson quittent la société et en confient les rênes à Debbie.

"C'était terriblement difficile, là aussi, mais j'ai énormément appris et j'ai été récompensée au-delà de mes espérances en voyant prospérer la société et les gens qui y travaillent" nous dit-elle. La croissance de la Team17 sur les marchés numériques l'encourage à éditer des jeux conçus par d'autres développeurs, comme à l'époque de l'Amiga.

"Avec notre label, j'ai voulu, en toute connaissance de cause, qu'on soit le genre d'éditeur qui fait tout ce que les autres ne font pas", nous dit Debbie. "La première question que je pose à nos partenaires potentiels, c'est de me parler de leur vision des choses, ce que d'autres éditeurs n'ont jamais fait avec nous, bien que ce soit d'une importance fondamentale. Je veux voir leur passion et leur motivation, pour les aider à concevoir un projet viable sur le long terme, pas seulement sur leur premier jeu. On fait de notre mieux pour qu'ils puissent continuer à faire des jeux pendant des années."

Cela prend cependant du temps, après le changement de direction. Les jeux



» [PC] *Planet Alpha*, sorti en septembre 2018, est le centième jeu de la Team17.

Worms continuent de représenter le gros de la production Team17 entre 2011 et 2013 – après tout, la série rapporte, et la Team17 n'aurait peut-être pas survécu sans.

C'est aussi un point qui différencie la société des autres éditeurs, selon Debbie : "Notre première règle, c'est que nos partenaires gardent le contrôle de leurs propriétés intellectuelles", nous dit-elle. "Et ce pour tous les studios indépendants avec lesquels nous travaillons, quels qu'ils soient. Pour nous, une propriété intellectuelle, c'est le 'sang' de ses créateurs."

2014 marque un vrai virage : cette année-là, 7 jeux sortent chez Team17 – un record depuis 1994. Et dans le tas, il n'y a qu'un seul jeu *Worms*. Depuis, la société suit la même voie et ne repose plus que sur une seule marque, sans pour autant perdre son identité : "Globalement, je crois que notre sens de l'humour et notre personnalité se dégagent de chacun de nos jeux", explique Debbie. "Et j'espère que les gens voient la marque Team17 comme un label de qualité."

La compagnie a conservé une grosse partie de son identité depuis l'époque Amiga, et cela explique peut-être son penchant actuel pour le rétro, presque trente ans après ses débuts.

"La nostalgie, c'est une émotion puissante, pas vrai ?", souligne Debbie. "C'est génial, parce que nous sommes à une époque où les joueurs qui jouent aux jeux d'aujourd'hui gardent pour beaucoup de bons souvenirs de l'ère 8-bits et 16-bits, et ont envie de renouer avec ces expériences. C'est la première fois que ça arrive, non ? Je ne crois pas me souvenir que les joueurs PlayStation ou PS2 rêvaient de jeux ZX81 !"

"ON CHERCHERA TOUJOURS DE NOUVELLES OPPORTUNITÉS, DE NOUVELLES TENDANCES ET DE NOUVELLES IDÉES À ADOPTER"

Debbie Bestwick

Le catalogue récent de la Team17 alterne les titres d'influence rétro et des concepts originaux.

Superfrog HD et la version mobile d'*Alien Breed* font le lien avec le passé de la société, tandis que *Yooka-Laylee*, conçu par des développeurs qui ont à l'époque signé certains des meilleurs titres de plateforme de la N64, renoue avec le genre. D'autres titres sont moins directement liés à d'anciens jeux, tout en dégagant le même esprit nostalgique : "Je me souviens quand j'ai vu *The Escapists* pour la première fois, en 2014, au salon des indépendants *EGX Rezzed*", nous raconte Ashley. "J'ai pensé '*C'est un jeu Amiga !*', pas seulement pour son apparence, mais aussi par rapport à son game design qui sort des clous. J'ai pensé que c'était génial que la Team17 édite un jeu tellement en phase avec ses origines, et en même temps totalement nouveau." Parmi ses favoris, Ashley cite aussi le beat-'em-up *Raging Justice* : "Ça rappelle d'anciens jeux comme *Full Contact* ou *Body*



» L'équipe de la Team17 en 2017, devant leurs nouveaux locaux.



» [PC] Team17 a travaillé avec Playtonic sur le jeu de plateforme 3D *Yooka-Laylee*.

Blows (on a même pensé à un moment intégrer des personnages de *Body Blows* dans le jeu), mais les développeurs de MakinGames ont aussi apporté de nouvelles idées, comme la mécanique d'arrestation."

La philosophie de la Team17 a porté ses fruits, avec quelques gros hits à son palmarès – et de nouveaux voyages émotionnels pour les développeurs impliqués, comme aime le souligner Debbie : "Voir des inconnus comme Chris Davis (*The Escapists*) ou Phil Duncan et Oli De-Vine de Ghost Town Games (*Overcooked*) être consacrés par toutes sortes de récompenses et des jeux comme *The Escapists* se vendre à plusieurs millions d'exemplaires, c'est magique. Ce sont des aventures formidables, dans lesquelles nous avons tous embarqué ensemble."

En 2018, la Team17 est entrée en bourse, et affiche des résultats financiers prometteurs.

"En 100 jeux, on a connu beaucoup de changements, on a évolué avec les machines et le marché du jeu", nous dit Debbie. "Il y a eu des changements évidents, comme des employés qui nous ont rejoints ou s'en sont allés – même si certains sont là, depuis le début, ou la croissance de la société. Et puis, il y a ceux qui le sont moins, comme notre retour à l'édition *third party*. Et il y a des choses qui n'ont pas changé. On fait toujours autant



» [PC] La suite d'*Overcooked* sème encore plus le chaos dans les cuisines.



» Ashley Day est aujourd'hui *senior community manager* chez Team17.

confiance aux gens, et on fait tout pour valoriser nos employés et nos partenaires. Notre directeur de la production et notre directeur créatif ont par exemple tous les deux commencé au support client. On a toujours cherché de nouvelles opportunités, de nouvelles tendances et de nouvelles idées à adopter. Ça non plus, ça ne changera pas : on cherchera toujours de nouvelles opportunités, de nouvelles tendances et de nouvelles idées à adopter!"

L'enthousiasme de Debbie se comprend : la Team17 a toujours su préserver cette éthique qui en a fait un acteur de premier plan sur Amiga et a sans doute sauvé son existence au fil du temps, aussi bien dans les hauts que dans les bas. Si le cap est maintenu, gageons qu'un jour prochain, nous fêterons avec eux leur 200^{ème} jeu. Et si c'est un *Alien Breed*, en plus, soyez certains qu'on ne s'en plaindra pas... ✱

5 HAUTS ET LES BAS DE LA TEAM17

- LIGHT
OVERRULED !
SCHRODINGER'S CAT AND THE
RAIDERS OF THE LOST QUARK
HAY EWE
REVOLVE
- 2015 **THE ESCAPISTS**
L.A. COPS
WORMS WORLD PARTY
REMASTERED
BEYOND EYES
SHELTERED
THE ESCAPISTS :
THE WALKING DEAD
PENARIUM
WORMS 4
- 2016 **OLLIOLLI 2 : XL EDITION**
NOT A HERO : SUPER
SNAZZY EDITION
10 MINUTE TOWER
OVERCOOKED
WORMS WMD
LETHAL VR
- 2017 **YOOKA-LAYLEE**
AVEN COLONY
**INTERPLANETARY :
ENHANCED EDITION**
THE ESCAPISTS 2
- 2018 **FORGED BATTALION**
MY TIME AT PORTIA
RAGING JUSTICE
YOKU'S ISLAND EXPRESS



MUGSTERS
OVERCOOKED 2
SWORD LEGACY : OMEN
PLANET ALPHA

» N64 » TREASURE/ NINTENDO R&D1 » 2000

La qualité des jeux de Treasure est certes variable, mais s'il y a bien deux choses qu'on ne peut pas reprocher au studio, c'est le manque d'inventivité et la fainéantise. Le développeur a toujours voulu repousser les limites techniques dans ses jeux, qui pour la plupart aiment shooter dans tous les sens. Ça tombe bien, on adore quand ça tire de partout.

Un jeu n'est jamais aussi impressionnant, techniquement, que quand il tourne sur une machine qui pourtant semble incapable de le supporter. *Sin And Punishment* est de ceux-ci. Beaucoup sont sans doute passés à côté (vu que le jeu n'est jamais sorti en PAL), mais il en impose tant qu'on pourrait presque croire, quand on le voit pour la première fois, qu'il tourne sur une N64 modifiée et gonflée aux stéroïdes. Bien sûr, on ne peut s'empêcher de remarquer le peu de polygones à l'écran, pourtant quand on joue, on l'oublie totalement. Le jeu est bourré de moments de grâce, qu'on préfère vous taire pour ne pas vous gâcher le plaisir, mais on vous le garantit : ça décoiffe. Essayez-vous-y, vous ne le regretterez pas. Promis. ★



Sin And Punishment : Hoshi no Keishōsha

VOIR, C'EST CROIRE

SCORE
1 2 3 3 3

TH
8

罪と罰



SKYDIVER

INFOS

» **ÉDITEUR :**
ATARI INC

» **DÉVELOPPEUR :**
OWEN RUBIN

» **SORTIE :**
1978

» **GENRE :**
SPORTS EXTRÊMES

DU MÊME DEV'

ORBIT
SUPPORT : ARCADE
ANNÉE : 1978

SPACE DUEL
SUPPORT : ARCADE
ANNÉE : 1982

MAJOR HAVOC
SUPPORT : ARCADE
ANNÉE : 1983



» Owen Rubin a travaillé sur plusieurs classiques Atari, dont *Major Havoc* et *Battlezone*.

Sautons ensemble vers la fin des années 70, quand Atari était encore sur son petit nuage et laissait s'envoler les idées les plus folles pour ses jeux d'arcade, comme celles d'Owen Rubin, concepteur et programmeur de *Skydiver*.

Tout comme ces acteurs qui s'imprègnent de leur personnage en s'entraînant et en se familiarisant avec leur univers avant le tournage, Owen Rubin a donné de sa personne pour *Skydiver* : "Quand j'ai parlé de mon idée de jeu, des types de la boîte m'ont dit qu'ils faisaient du saut en parachute et m'ont emmené avec eux, un jour. Le truc, c'est qu'une fois en l'air, au moment de sauter, j'ai eu peur et je me suis dégonflé. J'ai dit qu'il était hors de question que je saute d'un avion en parfait état de marche. Alors le pilote a coupé le moteur. Drôle de sens de l'humour."

Ce n'est pas la première fois qu'Owen, entré chez Atari en juin



1976, adapte un sport extrême en jeu d'arcade. Son premier jeu était un titre de motocross et dans son deuxième, un homme-canon malchanceux devait passer dans un trou ridiculement petit. "*Stunt Cycle* avait bien marché, et *Cannonball* aussi, alors je suis resté dans le thème des casse-cou pour mon troisième jeu !"

Le concept de *Skydiver* est tout simple : le joueur doit sauter d'un avion, en haut de l'écran, puis déployer son parachute et atterrir sur une zone de la bonne couleur. Trois échecs, et c'est *game over*. Facile à comprendre, mais difficile à maîtriser, à cause de toutes sortes de complications. Plus votre chute libre est longue, plus vous engrangez de points, mais dans le même temps, la zone d'atterrissage continue de réduire, selon le principe classique du risque et de la récompense. Plus vous marquez de points, plus l'avion vole bas, donc moins vous avez de temps pour réagir, d'autant qu'il faut sauter avant que l'appareil ne sorte de l'écran et ne vous fasse ainsi perdre une vie. Et comme si ce n'était pas déjà assez stressant comme cela, il faut aussi prendre en compte la force et la direction du vent. "Il me fallait quelque

chose pour rendre le jeu plus difficile, pour qu'il ne suffise pas de se déplacer à gauche et à droite pour atterrir", explique Owen. "C'est pour cela que j'ai ajouté le facteur du vent, mais avec le recul, ça change bien trop vite. J'aurais dû faire tourner le vent, et pas seulement changer soudain de direction. Le vent est extrême, dans le jeu. Le manche à air est toujours dressé ! Pour compenser, il suffit de mettre un seul pied au sol, pour atterrir. On a fait des essais avec les deux pieds en même temps, mais c'était pratiquement impossible de réussir."

Si *Skydiver* est en effet plutôt difficile, surtout quand une grosse bourrasque vous balance soudain loin de la cible au dernier moment, on ressent une vraie bouffée de fierté quand on parvient à atterrir et qu'on voit son parachutiste exulter, bras tendus vers le ciel. Malgré les limitations du hardware, on s'attache à cet avatar qui tire frénétiquement sur les cordes de son parachute pour se positionner ou qui s'écrase lamentablement en battant des pieds, à moitié enfoncé dans le sol, quand on se loupe.

"On ne pouvait pas le tuer, alors on a ajouté cette ambulance qui vient le chercher", nous raconte Owen. "J'ai créé l'effet sonore que vous entendez quand il heurte le sol en enregistrant la chute d'un rouleau de papier toilette mouillé sur du carrelage. J'ai recopié la



» [Arcade] Vérifiez bien la direction du vent avant de sauter pour espérer réussir votre atterrissage.

OVER



» La borne d'arcade et ses deux poignées d'ouverture.

forme d'onde dans un générateur de bruit blanc. Le résultat est sympa. En réalité, je l'avais fait au début pour *Cannonball*, mais la hiérarchie a trouvé que c'était trop dégoûtant. Et puis, mon chef m'a demandé un jour si j'avais toujours ce son, et que si c'était le cas et que j'arrivais à l'utiliser de façon amusante, je pouvais le reprendre pour *Skydiver*."

Les animations impressionnantes du jeu ont cependant un coût. Owen a dû implémenter un des premiers exemples de *multiplexing* de sprite, donc le parachutiste et sa toile s'affichent sur des *frames* alternées, d'où le scintillement de l'image. Le programmeur rend aussi hommage à sa passion pour le flipper en demandant à l'ingénieur Paul Mancuso de modifier le hardware afin que les lettres du titre du jeu, sur la *marquee* de la borne, s'allument successivement. Quand on saute, la lettre clignote, et elle reste allumée si l'atterrissage est réussi. Allumez le titre en



» [Arcade] Plus la chute libre est longue, plus vous marquez de points... mais plus la zone d'atterrissage est réduite.

entier, et vous gagnez un bonus de points. Mais l'idée originale la plus impressionnante reste sans doute le système de commandes unique du jeu, avec de véritables poignées d'ouverture à tirer pour manœuvrer son parachute.

"On avait cette super division de design industriel, chez Atari, où des types comme Jerry Lichac pouvaient vous concevoir toutes sortes de systèmes de commande", se souvient Owen. "On peut y aller franco, sur ces poignées. Elles sont en acier soudé et vous pouvez vraiment manœuvrer, avec. Il y en a encore qui fonctionnent parfaitement, aujourd'hui, quarante ans plus tard. C'est incroyable."

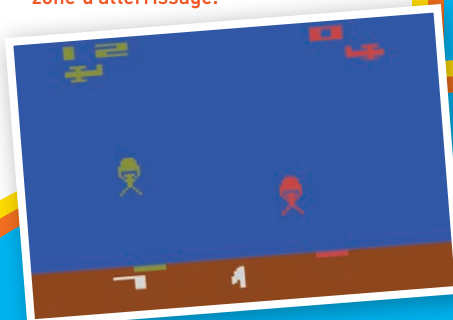
Skydiver est toujours aussi sympa à jouer, de

nos jours, surtout à deux. La borne, sortie au moment du raz-de-marée *Space Invaders*, n'a cependant été produite qu'en faibles quantités.

"La plupart de mes jeux sont plus populaires après-coup qu'à l'époque où ils sont sortis", nous dit Owen. "Il y a plus de gens qui s'intéressent maintenant à *Major Havoc* ou à *Space Duel* qu'alors ! Et puis, j'aime bien mettre des trucs un peu malins dans mes jeux, de petits *Easter eggs*, comme le personnage qui tape du pied si vous ne bougez pas, dans *Major Havoc*. Tout ça, c'est parti de *Skydiver*."*

PARACHUTAGE DANS LE SALON

La version Atari 2600 de *Skydiver*, sortie en 1979, a été programmée par Jim Huether, qui croit se souvenir d'avoir commencé à travailler dessus avant même de voir le jeu d'Owen, tout en soulignant qu'à l'époque, il fumait "*assez d'herbe qui fait rire pour que ça s'embrouille un peu*", pour citer l'intéressé. "Je suis certain d'avoir commencé dessus avant lui", nous dit Owen, "mais j'ai fait pas mal d'allers-retours entre la section arcade et la division grand public et j'invitais souvent des gens à venir essayer nos jeux. Il est possible que Jim ait vu sur quoi je bossais et qu'il ait fait sa propre version, au lieu de recopier le jeu d'arcade après qu'il soit sorti." La cartouche 2600 mérite elle aussi le coup d'œil, surtout à deux joueurs, puisqu'on doit se battre pour une seule et même zone d'atterrissage.





STARDEW VALLEY

C'EST L'HISTOIRE D'UN PROJET DE JEU EXPÉRIMENTAL
QUI SE MUE EN LETTRE D'AMOUR À *HARVEST MOON*.
ERIC BARONE NOUS CONTE LA NAISSANCE DE SA
SIMULATION FERMIÈRE, ET POURQUOI IL Y REVIENT
ENCORE ET ENCORE...



Chaque joueur a une série favorite, comme une vieille histoire d'amour entretenue par la nostalgie, la fidélité et un zeste de dévotion. Et comme toute relation forte, ce lien a un impact sur notre personnalité, nos opinions et nos aspirations. Pour Eric 'ConcernedApe' Barone, créateur de *Stardew Valley*, cette série chérie, c'est *Harvest Moon*.

"*Harvest Moon* a été la plus forte expérience de jeu que j'ai connue dans mon enfance", nous confie-t-il. "Et au final, c'est la raison qui m'a amené à faire *Stardew Valley*. Peut-être qu'une partie de

moi refusait de perdre cette magie."

Les premiers jeux SNES et MS-DOS auxquels Eric s'est adonné ont planté une graine dans un coin de sa tête, qui restera en sommeil de nombreuses années avant de germer et marquer ses débuts comme développeur de jeux. "J'ai toujours aimé les jeux vidéo. En fait, j'ai toujours voulu faire ça", nous avoue-t-il. "Ma mère m'obligeait à sortir et à faire d'autres choses."

Une fois adulte, Eric veut renouer avec les émotions de son enfance. "Je cherchais quelque chose qui me procure les mêmes émotions que *Harvest Moon : Back To Nature*, mais je ne l'ai jamais trouvé,





» [PS4] Pour réparer le centre communautaire de Pelican Town, vous pouvez compter sur l'aide et la curiosité des petits Junimos.

ni dans les *Harvest Moon* qui ont suivi, ni dans les clones conçus par des fans." Ne trouvant pas le jeu de ses rêves, Eric décide donc de le créer lui-même. "J'ai commencé à faire *Stardew Valley* pour combler ce vide. C'était le jeu que j'avais toujours cherché en vain."

Eric se lance en solo, sans véritable expérience en game design, sinon quelques jeux expérimentaux, conçus pour le fun avec différents outils. "J'avais fait quelques trucs avec des outils de conception de jeux comme *RPG Maker*, *Flash* et *Adventure Game Studio*. J'adorais créer des trucs interactifs", nous dit-il. "Et puis à la fac, j'ai commencé à programmer complètement des petits jeux, surtout pour me faire la main. Je m'amusais à faire des trucs simples que je partageais en ligne, mais je n'imaginais pas que ça m'amènerait à faire un gros jeu comme *Stardew Valley*." Eric pense pouvoir faire son jeu en six mois – mais en réalité, le projet lui prendra plus de 4 ans et demi. Au début, c'est encore un loisir, tout comme les jeux qu'il faisait à la fac, et Eric n'a pas encore l'intention



» [PS4] Il se passe toujours quelque chose à Pelican Town, comme des foires où vous pouvez vendre vos produits.

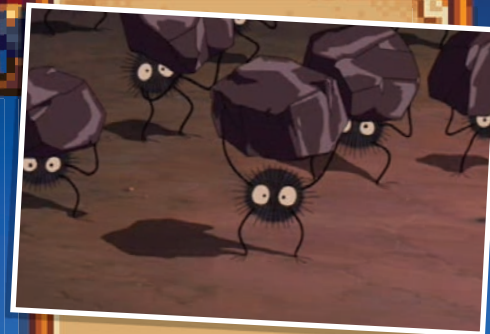
de devenir développeur de jeux à plein temps. "Au départ, je voulais juste améliorer mes talents de programmeur", se souvient-il. "Mais plus le jeu devenait complexe, plus je voyais son potentiel, et plus mes ambitions grandissaient."

Si l'on retient bien quelque chose en jouant à *Stardew Valley*, c'est l'évidente passion de son créateur, qui y a mis clairement tout son cœur, jusque dans les moindres détails. On débute la partie comme travailleur de bureau sans avenir, chez JojaMart, qui reçoit un jour une lettre de son grand-père lui apprenant qu'il hérite de sa ferme de *Stardew Valley*, un petit paradis pastoral où la vie s'écoule bien plus lentement que partout ailleurs. N'en pouvant plus de cette vie en impasse, votre avatar fait aussitôt ses valises et part pour la vallée. Dès le départ, le jeu résonne dans l'esprit de chacun – qui n'a jamais rêvé de tout laisser derrière lui pour recommencer sa vie ?

Après avoir découvert sa ferme et rencontré Lewis, le maire de Pelican Town, votre avatar va se rendre compte qu'un sacré boulot l'attend. C'est là que démarre cette nouvelle vie. Chaque jour, il faudra arracher les mauvaises herbes, nettoyer les lieux, faire de la place pour planter, cultiver et enfin récolter vos propres semences. Vous devrez gagner de l'argent pour agrandir votre logis, votre ferme et votre cheptel. Et vous voilà pris dans la boucle : les racines de *Stardew Valley* se sont insinuées en vous, et vous rendent prisonnier du syndrome de l'irrésistible "Allez, encore une journée..."



» [PS4] Chaque action effectuée rogne votre barre d'énergie, mais en construisant des machines, comme des arroseurs automatiques, vous vous soulagez d'une partie du boulot.



LA MAGIE MIYAZAKI

Eric raconte comment il s'est inspiré des œuvres du studio Ghibli...

Des mystères planent sur les verts pâturages de *Stardew Valley*. On aurait vu de petites créatures espiègles dans les ruines du centre communautaire. Et il y a toute cette ménagerie de monstres tapis dans les mines, dont ces farfadets de suie qui ne sont pas sans rappeler certaines créatures récurrentes de l'œuvre d'Hayao Miyazaki : les Susuwatari (ou 'Noireaudes', en français) de *Mon voisin Totoro* et du *Voyage de Chihiro*. "Je suis un grand fan du studio Ghibli et de Hayao Miyazaki", nous confirme Eric. "Et oui, bien sûr, les *dust sprites* sont un clin d'œil aux Susuwatari. Il y a aussi une référence au *Château ambulant*, dans le jeu. Le studio Ghibli a eu énormément d'influence sur mon style."

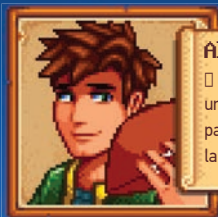
SPEED DATING

On peut copiner avec tout le monde, mais ne fricoter qu'avec certains...



ABIGAIL

□ Abigail a des relations conflictuelles avec sa mère qui voudrait qu'elle abandonne son 'mode de vie alternatif'.



ALEX

□ Le sportif du coin, qui passe une grosse partie de son temps à parler de sport et à traîner devant la maison de ses grands-parents.



» [PC] Libre à vous de construire la ferme de vos envies. Vous aimez les citrouilles? Faites-en pousser partout. Lâchez-vous.

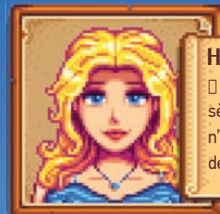
ELLIOT

□ Un écrivain romantique reclus qui semble tout droit sorti de la couverture d'une romance à l'eau de rose des années 80.



EMILY

□ La *fashion victim* de Pelican Town habite chez sa sœur, Haley, et travaille au troquet du coin.



HALEY

□ La sœur d'Emily peut sembler sèche et un peu prétentieuse, mais n'y aurait-il pas un grand cœur derrière ce masque de froideur?



HARVEY

□ Le médecin du village, qui cache pudiquement sa tristesse derrière ses verres de lunettes.

LEAH

□ Leah cueille souvent des baies, dans les champs. Elle aurait un talent secret, mais lequel? Non, pas ça, gros pervers!



MARU

□ La bricoleuse de génie est toujours là pour les besoins particuliers (non, pas ceux-là, gros pervers) ou pour tester de drôles de gadgets (non, là non plus).



PENNY

□ Une gentille institutrice, qui passe le gros de son temps à l'école du coin, très logiquement. Timide, mais débordante de rêves d'avenir.



SAM

□ Coiffé comme un Super Saiyan, Sam adore la musique et veut former un groupe avec son pote Sebastian.

SEBASTIAN

□ Autant Sam a l'air d'un Super Saiyan, autant Sebastian, archétype du jeune rebelle, semble plutôt sorti d'un *Final Fantasy*.



SHANE

□ Désagréable, voire carrément hostile, Shane ne fait pas la meilleure des impressions, mais n'est-il vraiment qu'une grosse brute débile?



Mais il n'y a pas que votre ferme, dans le jeu. Il y a aussi des gens à rencontrer, avec qui l'on peut se lier d'amitié et même épouser.

On y trouve également une mine pleine de monstres à pourfendre, des champs verdoyants à moissonner, des poissons à pêcher. Il y a tant à faire qu'on peut se sentir dépassé, au début, mais après quelques jours, on se sent comme chez soi. Cette quantité phénoménale d'activités est l'œuvre d'un seul et unique développeur passionné, qui a travaillé dur, chaque jour, pendant quatre ans et demi.

Si Eric a voulu suivre la voie de *Harvest Moon*, ce n'est pas la seule franchise dont il s'est inspiré. "Tous les jeux auxquels j'ai joué m'ont aidé à concevoir *Stardew Valley*", nous dit-il, citant entre autres *Super Mario RPG*, *Chrono Trigger*, *Earthbound*, *The Secret Of Mana*, *Link's Awakening* et *Hero's Quest*. "J'ai tendance à être très analytique et très critique quand je joue, et mentalement, je prends constamment des notes sur ce que j'aime ou pas. Mes expériences de joueur ont fait le développeur que je suis aujourd'hui."

La création d'un jeu est un processus plein de tâtonnements, d'autant plus pour un créateur solitaire autodidacte comme Eric, qui souhaite réaliser lui-même sa propre vision. Il a en effet signé chaque facette du jeu, du code au design, en passant par les graphismes, la musique, etc. L'éditeur indépendant Chucklefish viendra à la rescousse





INSPIRÉTRO : STARDEW VALLEY

" JE TROUVE CONSTAMMENT DE NOUVELLES IDÉES QUE J'AI ENVIE D'AJOUTER AU JEU "

Eric Barone



pour les questions de diffusion, jusqu'en décembre dernier, où Eric a annoncé se séparer de Chucklefish pour s'éditer lui-même. "La partie la plus difficile du développement a sans doute été la création des personnages", nous confie-t-il. "Il y en a tellement, chacun avec ses propres sprites, dialogues, agendas, portraits avec plusieurs expressions, cinématiques... C'était énormément de travail, et avec le temps, c'est devenu fastidieux."

Il ne plaisante pas, comme le prouvent les différentes itérations de personnages qu'on peut découvrir sur des sites comme le wiki de *Stardew Valley*. Le personnage de Penny, par exemple, a connu pas moins de 11 versions. Eric évoque également des soucis plus personnels : "En marge du développement, il y avait aussi le poids psychologique de voir mes proches décrocher de bons boulots et avancer dans leur vie, pendant que moi, je pourchassais un rêve a priori impossible", nous avoue-t-il. "Mais finalement, ça a payé."

Globalement, le développement du jeu reste un très bon souvenir pour Eric : "Ce que j'ai préféré, c'est composer les musiques. J'ai toujours aimé faire de la musique. Je jouais dans un groupe au lycée, et la composition m'a toujours passionné. C'était relaxant d'écrire les musiques du jeu, tout l'inverse d'autres aspects plus fastidieux du développement. J'apprécie aussi le côté 'direct' de la musique. Ça pose l'ambiance et ça évoque des émotions mieux que tout le reste."



» [PC] Vous pouvez aussi gagner votre vie comme explorateur et revendre à bon prix les matériaux récupérés sur les monstres que vous aurez vaincus.

Le succès est incontestable : *Stardew Valley* est aujourd'hui considéré comme un des meilleurs jeux de simulation de vie, mais aussi un des grands noms de la sphère indé. Eric n'en a pas terminé pour autant et continue d'améliorer son jeu avec des mises à jour régulières. La communauté de joueurs est passionnée et Eric est très attentif à ses critiques et ses attentes. Il travaille actuellement sur l'implantation d'éléments multijoueur dans *Stardew Valley*, pour que les fermiers puissent se rendre visite et se donner un coup de main. Cette nouveauté est actuellement en rodage sur la version PC du jeu. "J'y reviens sans cesse pour plusieurs raisons", nous dit Eric. "D'abord, parce que je trouve constamment de nouvelles idées que j'ai envie d'ajouter. Ensuite, c'est que vu la popularité de *Stardew Valley*, je ne veux pas laisser tomber les fans. J'aime bien rendre les gens heureux. Je crois que je laisserai toujours ce livre ouvert, parce que je ne sais pas



» [PS4] *Stardew Valley* est un jeu léger, mais non sans une certaine profondeur. Chaque personnage a des peurs et des désirs propres.



de quoi demain sera fait. Il m'est arrivé plusieurs fois, après la sortie du jeu, d'avoir envie de m'éloigner définitivement de *Stardew Valley*, mais chaque fois, même des mois après, je n'ai pas pu m'empêcher de changer d'avis et d'y revenir pour travailler furieusement sur une nouvelle mise à jour."

Pour terminer, nous demandons à Eric s'il pense avoir atteint le but qu'il s'était fixé au départ, si le 'jeune Eric' aurait aimé jouer à *Stardew Valley*. "Je suis très fier et content de *Stardew Valley*... surtout de toute la joie que ça a apporté à tant de gens. Vu que j'ai créé le jeu, je devrais en être dégoûté, mais j'y joue encore avec plaisir, de temps en temps. Je ne pensais pas que ce serait possible. Et oui, je crois que l'enfant que j'étais aurait adoré *Stardew Valley*."*





Renny Blaster

ÇA NE LES VAUT PAS, MAIS...

RÉTROVIRUS



» PC ENGINE » 1995 » NEC AVENUE

Tous les collectionneurs – a fortiori les chasseurs de *fullsets* – connaissent ce moment de flottement quand ils se retrouvent face à un titre rare qu'il leur manque, le doigt flottant au-dessous du bouton de la souris, hésitant à cliquer, les yeux rivés sur les trop nombreux chiffres du tarif exorbitant du jeu convoité. C'est bien entendu plus simple quand le titre en question est un petit chef-d'œuvre, mais on ne vous apprend rien : ce n'est pas forcément ses qualités intrinsèques qui font s'envoler le prix d'une cartouche ou d'un CD.

Tenez, prenez *Renny Blaster*, par exemple. C'est le genre de curiosité qui semble sortie d'années 90 parallèles où les jeux comme *Renegade*, *Double Dragon* ou *Final Fight* ne seraient jamais sortis. Un beat-'em-up sur un seul plan avec un thème horrifique, mais qui ne tombe pas dans le gore gratuit Grand-Guignol des *Splatterhouse* et consorts.

Ce n'est pas un jeu dont on tombe forcément amoureux, avec ses environnements trop statiques et son gameplay un peu pataud, malgré les attaques spéciales et autres charges disponibles.

On pourrait citer des tas de jeux PC Engine bien plus intéressants et pourtant... *Clic!* C'est dans le panier. ★



Resident Evil 2

REVIENS, LÉON, J'AI LES MÊMES À LA MAISON

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PC, PLAYSTATION 4,
XBOX ONE

» ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR :
CAPCOM

Vous le savez déjà si vous avez lu notre dossier *Resident Evil 2* du présent numéro, on adore la version originale PSOne, et on était à la fois très impatients et méfiants de mordre dans ce remake – un vrai, cette fois, pas un simple lissage haute définition avec deux ou trois changements.

Ou plutôt une revisite, car on y retrouve le squelette du jeu original : personnages, trame globale, environnements, mécaniques 'à la *Resident Evil*'. Capcom a eu le bon goût de

repiquer le moteur *RE Engine* de *Resident Evil 7*, de passer en vue caméra sur l'épaule à la *Resident Evil 4*, de modifier et étoffer la progression en jeu avec un *level design* et un *game design* modernisés. Le résultat est à la fois tout autre chose et un vibrant hommage plein de respect à la version première. Les vétérans sont en terrain familier, mais ont (presque) droit au même plaisir de la découverte que ceux qui n'ont pas connu le jeu d'origine.

Si l'on sursaute moins quand on soupçonne qu'un Tyrann, un Licker ou un William Birkin va se pointer dans les prochaines secondes, on s'émerveille tout de même devant le savant dosage que les développeurs du jeu ont su trouver pour faire vibrer la fibre nostalgique sans sacrifier le frisson et l'adrénaline. *Resident Evil 2* était un grand jeu et *Resident Evil 2* nouvelle mouture l'est tout autant. On y retrouve les grandes lignes et les petits détails. Leon et Claire ont leur(s) scénario(s), il y a du tofu, du croco mutant, du HUNK et des trucs en plus à la mode d'aujourd'hui, qui pourtant n'entachent pas les mécaniques et parti-pris un peu naïfs qui faisaient le charme de l'original. Car aussi moderne soit-il dans sa forme, ce *Resident Evil 2* nouveau est fondamentalement un jeu d'il y a un peu plus de vingt ans. Des zombies à éviter pour économiser ses munitions, de l'exploration qui réserve quelques moments bien angoissants, des puzzles qui ne nécessitent pas qu'on se creuse trop la tête, des boss mutants, des plantes vertes et des machines à écrire. C'est toute la quintessence d'un *Resident Evil* pur jus et c'est la parfaite illustration que la formule est intemporelle. ★★★★★



Super Smash Bros Ultimate

LES PEIGNÉES QUI DÉCOIFFENT

INFOS

» DISPONIBLE SUR : SWITCH

» ÉDITEUR : NINTENDO

» DÉVELOPPEUR :
BANDAI NAMCO STUDIOS
SORA LTD.

Qu'on la trouve trop chaotique ou follement festive, joyeusement défoulante ou sérieusement tactique, la série des *Smash Bros.* a su imposer son style bien particulier au monde du jeu de combat – un exploit pour un titre sorti de l'écurie Nintendo où tout le monde est normalement plutôt gentil, de surcroît dans un titre qui suinte le fan service par tous les pores.

Ultimate pourrait même frôler l'indigestion en la matière,

avec son troupeau de personnages (70 !), ses stages à gogo (100 !) et ses près de 30 heures de musique (900 morceaux, en grande majorité venus, bien sûr, des jeux d'origine des personnages). Et avant même de plonger dans le multi, quintessence du '*Smash Brothing*', on pourrait aussi se faire déborder par le mode solo d'une longueur monstrueuse, un peu répétitif, mais plutôt motivant avec ses esprits combattants à adopter et entraîner et ses boss pas piqués des vers. Nintendo a certes joué la carte de la surenchère, et généralement, la quantité se fait au détriment de la qualité. *Smash Bros. Ultimate* ne brille pas par son originalité, avec son système de combat et sa structure de jeu s'appuyant quand même beaucoup sur ce qu'on avait sur Wii U. Malgré tout, après quelques échauffourées, il est indéniable que si Nintendo n'a pas innové, les développeurs n'ont pas négligé le plus important – bien plus qu'une pléthore de stages et de persos : le gameplay. Les habitués s'y retrouveront sans peine (surtout avec l'adaptateur pour manette GameCube), les novices s'éclateront et apprendront les bases facilement, et tous pourront peu à peu apprivoiser les réglages bienvenus du gameplay, à la fois plus dynamique et technique. Entre les combattants mieux équilibrés, les esprits à combiner, les timings plus précis et tous ces petits détails ergonomiques qui n'ont l'air de rien, mais qui, accumulés, donnent au jeu une remarquable finition, *Super Smash Bros Ultimate* n'usurpe pas son '*Ultimate*'. Les canapés n'ont pas fini de morfler. ★★★★★



Borderlands 2 VR

PANDORE À L'EXPLORATRICE

INFOS

» DISPONIBLE SUR :

PS4 (PSVR)

» ÉDITEUR :

2K GAMES

» DÉVELOPPEUR :

GEARBOX SOFTWARE

***Skyrim VR* avait déjà prouvé combien un jeu de la précédente génération pouvait formidablement ressusciter en réalité virtuelle et *Borderlands 2 VR* vient le confirmer.** L'adaptation est fidèle, avec tout de même des aménagements bien compréhensibles, pleinement justifiés et sachant éviter les écueils où d'autres se sont fracassés. Téléportation et déplacements classiques au pad cohabitent,



les *PS Moves*

restant au placard pour peut-être un peu moins d'immersion, mais beaucoup de précision et d'instinctivité.

La truculence barbare de *Borderlands 2* est intacte, tout comme sa consistance confortable aux antipodes de la plupart des expériences VR qui se torchent en moins de quarts d'heure qu'il n'y a de doigts au gant d'un Mickey. Loin de ces expériences courtes et superficielles qui pullulent, et en attendant/espérant que *Resident Evil 7* ne soit pas le seul et unique grand jeu VR de cette ère vidéoludique, *Skyrim* et *Borderlands 2* sont là pour réconcilier les vrais gamers et la réalité virtuelle. Certes, c'est du remake, mais c'est dans l'air du temps – avec ce petit truc en plus que seule la réalité virtuelle peut apporter.

Des recettes qui ont fait leurs preuves, des développements logiquement moins longs et coûteux que pour des jeux originaux... Quand on voit le vivier de titres PS3 du même acabit qui mériteraient aussi le même sort, on se demande pourquoi *Borderlands 2 VR* n'a pas plus de copains de virée en réalité virtuelle.

Riot Civil Unrest

GILETS JAUNES ET MATRAQUES BLEUES

INFOS

» DISPONIBLE SUR :

PC, PLAYSTATION 4, SWITCH, XBOX ONE

» ÉDITEUR : MERGE GAMES

» DÉVELOPPEUR :

LEONARD MENCHIARI

Des simulateurs de manif', on n'en croise pas tous les jours. Indignés, insoumis et autres gilets jaunes sont les acteurs d'un jeu de stratégie en temps réel pour le moins original où les manifestants doivent remplir des objectifs ('tenir', envahir telle zone, etc.) dans un temps imparti, face à des forces de l'ordre qui évidemment, ne sont pas là pour les laisser faire. Si le jeu a sans surprise des échos militants, il ne laisse pas moins le joueur choisir son camp, puisqu'on peut également diriger les CRS et compagnie, là encore pour



atteindre des objectifs fixés à l'avance (logiquement opposés à ceux du camp d'en face), dans le même temps imparti.

Simulateur d'émeutes en temps réel, *Riot* a de bonnes idées, comme la gestion des mouvements de foule, les groupes d'unités et les différentes actions possibles (sittings, chants, molotov et débordements versus canons à eau, lacrymos, charges et arrestations). Le look *pixel art* est plutôt sympa a priori, mais si le chaos et la confusion qui s'installent rapidement sont certes à leur place dans ce genre de contexte, ils nuisent au gameplay. Si le squelette de *Riot Civil Unrest* est bien vu et que le potentiel du titre est indéniable, le manque de précision des ordres, les déplacements de groupes imprécis, la difficulté à lire ce qu'il se passe et donc d'avoir le sentiment d'être réellement aux commandes ravissent une grande partie de l'intérêt du jeu. Après tout, un jeu de stratégie en temps réel, quelle que soit sa thématique, se doit de privilégier la tactique et confier les responsabilités au joueur. Vraiment dommage, car il y a à côté plein de petites choses vraiment bien vues, comme les retombées de l'opinion publique sur la difficulté, les conséquences de l'agressivité d'un camp sur le comportement de l'autre, en passant par le multi, l'éditeur de niveaux, sans oublier évidemment l'aspect politico-social du jeu, engagé sans être prosélytiste : judicieusement, la violence, la sagesse et la manipulation ne sont pas l'apanage d'un camp malgré l'impression qu'on ne contrôle pas vraiment ce qu'on fait. C'est certes plus proche du désordre des manifestations, mais une fois encore, ce n'est pas la priorité dans un jeu vidéo.

Ace Combat 7 Skies Unknown

LES TRIPES ONT DES AILES

INFOS

- » **DISPONIBLE SUR :**
PC, PLAYSTATION 4,
XBOX ONE
- » **ÉDITEUR :**
BANDAI NAMCO GAMES
- » **DÉVELOPPEUR :**
PROJECT ACES

L'air de rien, La série des *Ace Combat* a déjà 26 ans, depuis la sortie en arcade du premier volet, en 1993.

Et là aussi l'air de rien, douze années nous séparent déjà du sixième volet – même si un *Joint Assault* PSP, un *spin-off* *Assault Horizon* et un *Infinity en Free to play* ont un peu comblé l'attente. Mais même après tout ce temps, *Ace Combat 7* est tout sauf révolutionnaire – à une exception près sur laquelle nous reviendrons plus tard. Tout est familier, des commandes aux objectifs de mission, de la progression des *upgrades* d'armement et d'avions aux modèles de vol.



Le scénario, à la mise en scène agréablement épurée, est plutôt bien trousseé et se laisse suivre sans déplaisir. Quant à l'action, elle lorgne bien sûr bien plus du côté de l'arcade que de la simulation, trouvant comme dans la plupart des précédents volets le juste compromis entre sensations fortes spectaculaires et réalisme aérien. Sans grande surprise non plus, c'est visuellement splendide et ça donne le vertige, histoire de compenser le manque ponctuel de clarté et de variété des objectifs de mission. Les habitués de la série seront en terrain conquis, et pour les autres, *Ace Combat 7* sera un parfait baptême de l'air.

La petite révolution qu'on évoquait plus tôt, ce sont bien sûr les missions en réalité virtuelle sur le PSVR. On aurait rêvé que tout le jeu soit présenté ainsi, tant les sensations sont époustouflantes et les visuels bluffants – bien que logiquement moins fins et détaillés que dans le mode d'affichage classique, mais qu'importe. Ça retourne l'estomac, ça file le vertige, ça a plus que largement de quoi rendre jaloux les autres supports qui n'ont pas cette gâterie VR. Ces missions casque sur la tête sont un fantasme accompli, ce dont rêvaient depuis longtemps tous les amateurs de simulation de vol. Ça enivre autant que ça frustre : les deux heures qu'on peut passer dans ce mode, en comptant la mini-campagne, le mode libre et les acrobaties, sont si grisantes qu'on devient immédiatement accro et qu'on plaint ceux qui ne peuvent y goûter, aussi réussi que soit le reste du jeu.

★★★★☆

Genesis Alpha One

TOUT EST BON DANS LE COLON

INFOS

- » **DISPONIBLE SUR :**
PC, PLAYSTATION 4,
XBOX ONE
- » **ÉDITEUR :** TEAM17
- » **DÉVELOPPEUR :**
RADIATION BLUE

Mélanger la gestion et la construction de base et le FPS *rogue-like* horrifique, voilà une drôle d'idée ! Et une bonne. Aussi improbable que puisse sembler le concept de *Genesis Alpha One*, de prime abord, le cocktail fonctionne à merveille – tant sur le principe que pour sa mise en forme. L'objectif du jeu est d'explorer une galaxie pour y trouver une planète habitable, tout en étoffant suffisamment son vaisseau-colonie pour atteindre les prérequis permettant de s'installer sur ladite planète (généralement, un nombre minimal de clones

modifiés d'un type spécifique, capable de vivre sur place).

Pour améliorer son vaisseau, il faut des ressources, à récupérer sur des objets spatiaux errants ou à la surface de planètes croisées en route. Le problème, c'est... plein de problèmes, en fait. Des bestioles grosses et petites qui survivent au vide et envahissent votre vaisseau quand vous y téléportez des matériaux. Des créatures qui vous attaquent quand vous allez chercher du matos sur des planètes. Et qui parfois jouent les clandestins pour s'infiltrer dans votre vaisseau-colonie pour mieux tout démolir. Des pirates de l'espace qui vous attaquent, aussi. Bref, *Genesis Alpha One*, ce n'est pas une promenade de santé. Vraiment pas. C'est la quintessence du *rogue-like*, vous nous direz, et on vous le concède sans discuter. Reste que malgré toutes ses qualités, le jeu n'en est pas moins un chouia inabouti. Les raids aliens sur votre vaisseau peuvent être très injustes, les petites parcelles de planètes à visiter se suivent et se ressemblent beaucoup, la narration famélique et l'absence de vrais à-côtés qui viendraient étoffer l'aventure et secouer la carotte sous le nez des joueurs se font hélas assez vite sentir. Rien de rédhibitoire, mais on ne peut s'empêcher de ressentir une certaine frustration, déçus qu'il manque quelques petites choses à *Genesis Alpha One* pour devenir un grand jeu. Et on insiste sur le 'Devenir', car le potentiel est là et il doit être possible d'ajuster les petites lacunes et déséquilibres actuels pour sublimer ledit potentiel. Après tout, d'autres l'ont bien fait sur leur *No Man's Sky*.

★★★★☆



Onimusha Warlords

LE PIQUANT DE LA SAUCE SAMOURAÏ

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PC, PLAYSTATION 4,
SWITCH, XBOX ONE

» ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :
CAPCOM

Capcom a fait dans la facilité en appliquant gentiment la recette 'aventure/action + 3D temps réel dans des décors fixes précalculés' des *Resident Evil* à la thématique samouraï d'*Onimusha Warlords*. Pourtant, mis à part pour son côté 'combat' très présent (avec ses ennemis nombreux qui respawnent joyeusement) qui fait lorgner le jeu du côté du



beat-'em-all et son système d'âmes et d'armes à upgrader qui servent autant à se battre qu'à ouvrir des portes, *Onimusha Warlords* ne surprenait pas, ni dans sa réalisation, ni dans sa progression. Pas de puzzle qui pose de colle, et même pas un sourcil levé quand on change temporairement de personnage. À la rigueur, on pouvait les froncer devant la faible durée de vie du jeu – comptez 5 heures pour finir un premier run – et les problèmes d'angle de caméra peut-être plus fréquents ici que dans les autres productions Capcom du même moule.

On aurait pu facilement reprocher plein de choses à ce retour d'*Onimusha Warlords* si l'on ne s'était pas laissé prendre (encore) dans ses filets. L'efficacité indéniable du jeu n'a pas vieilli d'un iota dans cette version HD facile, sans vraie mise à jour sinon un rehaussement graphique minimaliste (qui permet cependant d'admirer la beauté des décors d'origine) et un nouveau système de déplacement largement moins rigide que l'original – y'avait besoin.

Évidemment, c'est encore un remake HD paresseux. Évidemment, Capcom va nous en refourguer d'autres sur le même modèle (qui parie sur un *Dino Crisis* ?). Évidemment, on se fait quand même avoir. On est faibles. ★★☆☆☆



Crackdown 3

SORTEZ-VOUS LES DOIGTS DU CRAQUE !

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PC, XBOX ONE

» ÉDITEUR :
MICROSOFT STUDIOS

» DÉVELOPPEUR :
SUMO DIGITAL

On était à la fois méfiants et pleins d'espoir en abordant *Crackdown 3*. Son développement chaotique, sa communication malheureuse et ses aperçus pas forcément heureux présageaient d'un jeu aux épaules bien moins larges que celles de sa mascotte Terry Crews et pas assez solides pour supporter le poids dont on l'avait affublé : s'imposer comme la *killer app* de la Xbox One X, le AAA qui déchirerait tout visuellement, techniquement et ludiquement, qui lancerait le nouveau modèle de la console de Microsoft.

Seulement voilà : la Xbox One X est sortie sans *Crackdown 3*, sans doute parce que beaucoup doutaient du jeu et le regardaient de travers. Le voici finalement, 16 mois après la sortie de la console qu'il aurait dû porter. Et même avec ce confortable délai supplémentaire, il ne la porte pas.

Il ne porte pas grand-chose, d'ailleurs. Techniquement et visuellement, ça n'a pas grand-chose à envier

aux volets Xbox 360 – à part pour son moteur physique, qui aurait dû être largement mieux exploité ou même juste vraiment utilisé, ç'aurait pu suffire. En termes de jeu, ce n'est pas mieux : c'est un monde ouvert pas toujours bien conçu, aux missions banales, mal mis en scène, mal raconté, aux mécaniques trop dépassées pour être au goût du jour, mais pas assez pour en retirer du charme *old school*. Bien sûr, l'univers flashy a son charme. L'action bourrine qui pète de partout et en fait des caisses est par là-même sympathique et sauve un peu les meubles, mais on a presque l'impression que les neuf ans qu'il a fallu à *Crackdown 3* pour sortir n'ont été qu'une stase catatonique. S'il était sorti sur Xbox 360 en 2011, un an après son prédécesseur, il aurait été à sa place et n'aurait pas tant démerité. En 2019, sur la génération suivante... c'est une toute autre histoire, hélas. ★★☆☆☆



Metro Exodus

LA LEÇON VENUE DE L'EST

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PC, PLAYSTATION 4,
XBOX ONE

» DÉVELOPPEUR :
4A GAMES

Aux antipodes des couloirs souterrains claustrophobes des précédents volets, très scriptés et plutôt linéaires, le monde semi-ouvert d'*Exodus* est une bouffée d'air frais (bien que pas toujours exempt de radioactivité). Mais ne vous leurrez pas : il n'en est pas moins tout aussi suffocant – voire plus.

Entre les bandes de pillards, les sectes un peu tarées, les goules blafardes, les monstres mutants ou autres créatures électriques, les terres désolées du jeu fourmillent de vie – généralement peu amicale – et rappellent plus un univers complet et cohérent à la *Fallout* qu'une succession de niveaux



de FPS. Et si l'on est avant tout en présence d'un titre d'action en vue subjective, il est indéniable qu'*Exodus* a des accents RPG, avec son crafting, son exploration, ses missions et ses NPC qui ne sont pas (tous) là que pour se faire descendre. Plus encore que ses prédécesseurs, *Exodus* raconte à merveille son histoire (simple, mais efficace), sauf que cette fois, le joueur a bien plus le sentiment de l'écrire, lui aussi. Le soin apporté au gameplay et à la réalisation, le sens du détail et la profondeur qui se dégagent du jeu expriment tout l'amour du studio ukrainien 4A Games pour son bébé irradié.

Anxiogène, dépayçant, barbare, mais aussi très humain, parfois, l'univers post-apocalyptique du jeu est certes visuellement superbe, mais surtout profondément immersif. On compte ses munitions, on grappille les moindres ressources, on avance prudemment et on préfère la furtivité, non pas parce que ce sont là des mécaniques de jeu, mais parce que c'est une question de survie. On se laisse aussi parfois happer par la panique ou la soif de sang, parce que c'est aussi ça, survivre.

Résumer *Metro Exodus* à un FPS post-apocalyptique, c'est un peu comme réduire *Le Parrain* à un simple film de gangsters. Si l'action reste au premier plan, elle est sublimée par une richesse artistique, mécanique et narrative et une ambiance sensationnelle admirablement maîtrisée comme on n'en voit que trop rarement. Bien sûr, on peut lui faire quelques reproches (le mutisme d'Axyom, mais aussi une IA pas toujours très reluisante ou des bugs épars), mais ces accroc n'écorrent que très peu tout le reste.

★★★★☆

Kingdom Hearts III

UN DEUX TROIS, MICKEY DONALD ET MOI

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PS4, XBOX ONE

» ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :
SQUARE ENIX

Quinze ans après ses débuts, des *spin-offs*, des compils et autres remasters, la saga *Kingdom Hearts* s'achève en point d'orgue (enfin, ça, le temps dira si c'est bien le cas) sur une aventure qui met des mickeys plein les yeux. L'improbable univers *Kingdom Hearts*, mêlant du *Final Fantasy* et du Disney, a su s'imposer dans le petit monde de l'action-RPG grâce à – ou malgré – sa thématique *fan service* au possible, qui dégouline toujours autant dans ce dernier opus, jusqu'aux coups spéciaux fondés sur des



attractions de parcs. Ceux qui ont toujours été hermétiques à ce matraquage le resteront d'autant plus que les intrigues des précédents volets sont ici survolées et que sans ce bagage, on aura du mal à se plonger dans l'histoire qui recolle tant bien que mal tous les morceaux. Si la réalisation graphique est splendide, soutenue par une bande-son remarquable, pas mal de dialogues et répliques frôlent le navrant et tombent cruellement à plat. Les plus jeunes regretteront aussi l'absence de doublage français, soit dit en passant. Par contre, les amateurs d'action sont gâtés, peut-être un peu trop : malgré un petit côté semi-ouvert, *Kingdom Hearts III* est avant tout un chapelet de cinématiques narratives succédant à des arènes de combat, avec quelques passages plateforme au milieu. Les mini-jeux (notamment les attaques spéciales jouables), les trucs à collectionner (en premier lieu les *Game & Watch* originaux, parfois très inspirés) et l'énergie pleine de bonne humeur du jeu contrebalancent un peu les déséquilibres de ce dernier. Ceci étant, les gloires et les failles de *Kingdom Hearts III* ont toujours été présentes dans la série – à en être devenues quasiment indissociables. Les fans y verront une pure apothéose ; les autres le condensé de tout ce qu'on peut reprocher à un *Kingdom Hearts*, sans pouvoir le blâmer pour grand-chose d'autre. En cela, *Kingdom Hearts III* est en effet une consécration, fidèle à ses origines, à son histoire et à ses fans. Au bout de 15 ans, ça force quand même le respect.

★★★★☆

Anthem

QUAND LE DESTIN, Y SE RÉPÈTE

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PC, PLAYSTATION 4,
XBOX ONE

» ÉDITEUR : EA

» DÉVELOPPEUR :
BIOWARE CORP

Débarrassons-nous des évidences :

- La réalisation d'*Anthem* est remarquable et spectaculaire. On en prend plein les mirettes.
- Son gameplay magnifiquement réglé garantit des combats nerveux, rapides et instinctifs.
- Ce n'est pas un jeu Bioware pur jus. *Anthem*, c'est EA qui veut 'son' *Destiny*. Ce n'est pas un RPG, ni même un action-RPG. C'est du FPS – non, pardon : du TPS – en jeu-service.

Anthem est un joli enrobage, un très bel



emballage aux finitions amoureusement soignées, une coquille non pas vide – soyons honnêtes –, mais en tout cas pas très remplie. Bien sûr, les jeux-services se doivent par nature de s'enrichir progressivement, de se corriger, de s'améliorer avec le temps – et ce sera sans doute le cas –, mais comme toute maison, les fondations se doivent d'être solides avant qu'on envisage de bâtir des extensions. Et c'est bien là le problème. En dehors de la claque visuelle que décoche *Anthem* et de ses indéniables qualités 'mécaniques', le jeu est terriblement frustrant et convenu. Un contenu de lancement chagrin, un scénario bâclé et noyé sous les terminologies exotiques qui n'apportent rien, sinon de laisser soupçonner un univers travaillé qui aurait pu faire un bon terreau pour un vrai RPG Bioware, mais qui n'est ici que survolé. Une autre couche de vernis sur du creux. Peu d'activités dans un monde trop vide, trop d'emprunts aux poncifs du *Game as Service* pour se distinguer et survivre assez longtemps pour s'imposer. *Anthem* aurait mérité mieux. Bioware aurait mérité mieux. Nous aussi, non? ★★★☆☆

Dead or Alive 6

DES BOURRE-PIFS, PAS DES SOUTIFS (OU ALORS JUSTE UN PEU, HEIN)

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
ARCADE, PC,
PLAYSTATION 4, XBOX ONE

» ÉDITEUR : KOEI TECMO

» DÉVELOPPEUR :
TEAM NINJA

La franchise *DOA* s'est progressivement ointe de libido dégoulinante et roploquesque – mais si elle s'est ci et là égarée dans des maillots de bain trop étroits, son petit cœur combattant n'a jamais failli. Son système de combat est à la fois technique et instinctif (la victoire se gagne souvent aux contres bien placés grâce à un bon sens de l'anticipation des actions de l'adversaire), la sensation de puissance des coups est remarquable et le spectacle est au rendez-vous, avec les arènes interactives, souvent à plusieurs



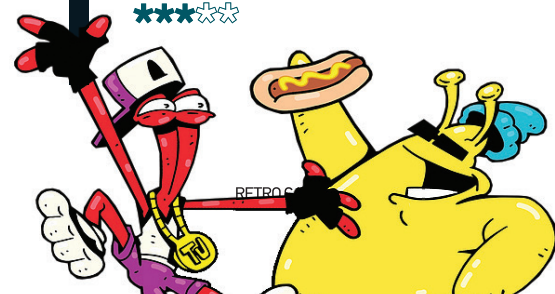
niveaux. *DOA6* ne faillit nullement sur tous ces points, et s'il concède une certaine facilité aux nouveaux venus avec sa gâchette d'autocombo, le reste est en grande partie intact, et surtout très assagi. *DOA6* reste quand même un peu libidineux, rassurez-vous (sinon, ce ne serait plus un *DOA*), mais il est loin d'être aussi pervers que ses derniers prédécesseurs en date, certainement pour être plus en phase avec son accessibilité et son instinctivité. On pourra regretter qu'il y ait moins de combattants qu'avant (ça sent le DLC), pleurer l'absence des *Tag Battles*, soupiner devant un scénario complètement débile (tout de même compensé par un mode solo relativement consistant), mais pour le reste, *DOA6* cogne juste et fort. Son système de combat accessible et puissant, plus organique et moins mécanique que d'autres titres plus axés esport, est totalement fidèle à la quintessence *DOA* – et c'est quand même (un peu) plus important que la taille des bonnets ou l'élasticité de la plastique de ses combattantes, non? ★★★★★

ToeJam & Earl : Back In The Groove

HumaNature Studios
PC, PS4, Switch, Xbox One

Le premier *ToeJam & Earl* était un parfait instantané du début des années 90, de cette époque kitscho-flashy où le hip-hop, les mascottes rigolotes, les couleurs tapageuses et les formes géométriques débarquaient pour prendre le relais de l'imagerie de la précédente décennie. Les années 90 en faisaient des caisses, pas toujours avec goût, et l'*OVNI* de Sega sur Mega Drive en était un peu la quintessence. Cette curiosité n'était ni un jeu d'aventure, ni un jeu de plateforme. Ce n'était pas non plus un *rogue-like*, ni une collection de mini-jeux. En solo ou à deux, dans des niveaux générés aléatoirement, on croisait toutes sortes de créatures bizarres et d'objets presque banals aux effets parfois surréalistes, sinon psychédéliques. *ToeJam & Earl* n'était pas un très bon jeu, mais pas un mauvais titre non plus. Comme d'autres bizarreries, il avait pourtant un drôle de pouvoir de fascination. *ToeJam & Earl : Back in the Groove*, officiellement quatrième volet de la série, revient aux sources du tout premier jeu, avec une touche légère de modernisme qui se résume en gros à du lissage graphique et sonore, du online et de la multiplication de contenu. La folie douce et l'originalité qui ont fait le petit succès du jeu à l'époque n'ont sans doute plus vraiment la même saveur, aujourd'hui, aussi le gameplay indolent et l'univers MTvesque ont-ils perdu de leur charme. Malgré tout, la fibre nostalgique vibre encore, pour ceux qui ont été interpellés et peut-être captivés par le titre Mega Drive. Pour les autres... Eh bien, si l'effet WTF de *ToeJam & Earl : Back in the Groove* est forcément moindre qu'alors, le concept est toujours aussi OVNIesque. 28 ans plus tard, ça reste un drôle de trip expérimental complètement foncé.

★★★★☆



retro*GAMER

Collection

A BESOIN DE VOUS ! ! !



Uoici trois ans, avec le premier numéro d'avril 2015, notre petite

équipe s'est lancée dans une folle entreprise : lancer en kiosque une version française du magazine-culte anglais *Retro Gamer*, pour inonder de joie et de rétroculture les amoureux des jeux vidéo *old school*. Une entreprise audacieuse, à l'ère de l'Internet tout puissant, des myriades de vidéos *YouTube* et autres streams de gamers. Et pourtant, on y croyait. On n'a jamais oublié ce plaisir qu'on ressentait en empoignant ces bons vieux mags de jeux vidéo, la fébrilité d'y découvrir les pépites et les bouses vidéoludiques du moment, d'envier et d'aduler ces créateurs de jeux interviewés par ces jeunes journalistes passionnés... dont nous faisons d'ailleurs partie, y gurez-vous. Ça ne nous rajeunit pas, mais on est quand même restés des gamins avec des étoiles pixelisées plein les yeux.

Et on a été ravis de voir qu'on n'était pas les seuls dans ce cas. Vous êtes nombreux à nous avoir fait confectionner, à nous suivre, à partager avec nous cette même ferveur pour les jeux rétro. Ceux qui nous ont fait découvrir le gaming, avec lesquels on a grandi. Ceux qu'on montre à nos gosses aujourd'hui, pour qu'ils comprennent comment c'était mieux, les jeux, avant. Pas toujours avec succès. Petits ingrats !

Au sein de plus de (déjà !) 3000 pages (soit plus de 8 kilos de papier) de rétrogaming, nous avons constamment regardé dans le passé, sans pour autant oublier de jeter un coup d'œil vers l'avenir. Parce qu'il le faut bien. On espérait depuis le début aller loin, mais on vous l'avoue, on en doutait un peu, vu la difficulté de s'en sortir, aujourd'hui, en kiosque. Pourtant, on est toujours là, grâce à vous. Et cela ne nous donne pas seulement envie de continuer, mais carrément de faire toujours mieux.

C'est justement pour cela qu'on fait aujourd'hui appel à vous pour une opération sur KissKissBankBank, où nous vous proposons plusieurs formes de contribution avec de belles contreparties à la clef :

- Des abonnements à prix cassés - et même carrément brisés menus si l'on dépasse les différents paliers prévus)
- Des T-shirts Retro Gaming beaux tout plein (comme vous pouvez le voir ci-contre),
- Notre reconnaissance éternelle.

Les fonds collectés serviront essentiellement au lancement du magazine, pour payer les petites mains et les grosses paluches qui bossent dessus, et nous permettre de faire encore plus pour vous et *Retro Gamer Collection*.

On bosse dur pour vous livrer un beau magazine de près de 200 pages tous les trois mois, et on rêve de plein de choses : de plus d'articles 100% Made in France ; d'une meilleure présence sur les salons rétrogaming et jeux vidéo pour vous rencontrer et vous flatter sévère (ou se prendre une tôle) sur *Bomberman*, *Combat*, ou *Street Fighter* ! ; d'enrichir le magazine avec de nouvelles rubriques et idées qui nous trottent dans le crâne, etc.

Mais bien sûr, vous vous doutez que si on fait appel à vous sur KissKissBankBank, c'est que pour cela, on a encore plus besoin de vous, que vous soyez déjà dévoués au magazine ou nouveaux venus. De votre soutien pour que *Retro Gamer Collection* continue sur sa lancée - voire plus. Histoire qu'un jour, on vous parle des vieux jeux rétro de la PlayStation 6 ou de la Dreamcast 3 (oui, on fantasme un peu, des fois).

On compte sur vous et on vous donne rendez-vous sur

www.kisskissbankbank.com/fr/projects/retrogamer-collection-a-besoin-de-votre-soutien

(ou alors <http://tiny.cc/retrogamer>, c'est quand même plus rapide)



TINY.CC/RETROGAMER



Suivez l'évolution de la campagne sur



facebook.com/retrogamercollection



ABONNEZ-VOUS... ...SINON ON MANGE LE TOAD.

TOUT CRU.
QUI BOUGE ENCORE.
CE SERAIT CRUEL.
VRAIMENT.

Abonnez-vous
à la version numérique
sur votre tablette
et votre smartphone



Disponible sur
App Store

DISPONIBLE SUR
Google play

1 AN

4 NUMÉROS.

SOIT ENVIRON 800 PAGES.
DU RETROGAMING COMME
S'IL EN PLEUVAIT.
DU PUR BONHEUR
VIDÉOLUDIQUE, QUOI.
TOUT ÇA POUR SEULEMENT

39€

(C'EST DINGUE)

✓ Et comment donc ! Bien sûr que, je m'abonne à **Retro Gamer Collection !!!**

☐ Pour un an, 4 numéros du magazine **Retro Gamer Collection** à 39 € au lieu de 51,60 €*.

VOTRE NOM

Nom / Prénom

VOTRE ADRESSE

Numéro et nom de rue

Code postal

Ville

Téléphone

E-MAIL

@

☐ Mes coordonnées sont différentes de celles de l'abonné, je les indique sur papier libre.

MODE DE PAIEMENT

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **La Financière de Loisirs**

☐ Carte bancaire n°

Expire fin

Le cryptogramme (les 3 derniers chiffres présents au dos)

DATE ET SIGNATURE OBLIGATOIRES

* Tarif de référence : prix de vente au numéro. Offre d'abonnement valable en France métropolitaine jusqu'au 15/06/2019. Pour l'étranger : nous consulter.

Les informations recueillies dans ce bulletin sont nécessaires au traitement de votre commande et sont destinées à nos services internes.

Elles peuvent être communiquées aux organismes liés contractuellement à La Financière de Loisirs, sauf indications contraires de votre part en cochant la case ci-contre ☐.

Vous disposez à tout moment d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition et de suspension des données vous concernant (loi « informatique et libertés » du 06/01/1978).

À retourner sous enveloppe affranchie à :
Retro Gamer Collection - Service Clients
12350 Privezac

e-mail : contact@bopresse.fr
Tél : 05.65.81.54.86 - 7 jours sur 7, du lundi
au vendredi, de 10h à Midi et de 14h à 16h.

ABONNEZ-VOUS
EN LIGNE SUR

WWW.BOPRESSE.FR



Vous pouvez également recopier ce bulletin d'abonnement sur papier libre ou le télécharger sur Retrogamercollection.com, comme ça, vous ne ferez pas de trou dans votre beau magazine. Ce serait d'autant plus dommage que l'article qui est juste derrière est sympa comme tout.

C'EST FINI!

ATTENTION, SPOILERS INCLUS!



STREET FIGHTER : THE MOVIE LA FIN DU CAPITAINE SAWADA

» Le phénomène *Street Fighter* était au sommet de sa gloire au début des années 90, et forcément, ça a attiré l'attention des requins hollywoodiens, qui sont venus frapper à la porte de Capcom (avec leurs p'tites nageoires) pour en faire un film avec – excusez du peu – Monsieur Jean-Claude Van Damme. Et tant qu'à faire, pourquoi ne pas se taper une petite mise en abîme et faire un jeu tiré du film tiré du jeu ? Ça sentait le chef d'œuvre, mais au final, ça sent franchement autre chose de moins sympa. Vous savez quoi ? On va éviter de se faire trop de mal et on va directement aller à la fin.



01 » On a fini le jeu avec le Capitaine Sawada. Vous vous souvenez de lui, bien sûr. Mais siii... Dans les jeux, là, il est... ah non. Il n'a qu'une poignée de scènes secondaires dans le film. On dit même son nom deux fois. C'est pas rien.



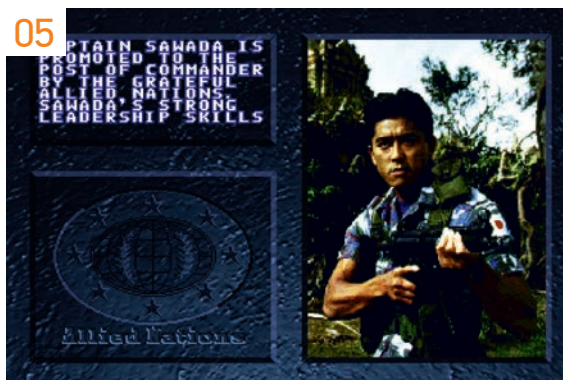
02 » Mais alors, s'il n'est qu'un figurant, qu'est-ce qu'il fiche dans le jeu tiré du film tiré du jeu ? Eh ben, c'est le seul perso original du jeu, symbole de la toute-puissance du cinéma hollywoodien. Et puis, il remplace Fei Long, aussi.



03 » D'après le réalisateur du film, Steven De Souza, Capcom voulait que le Japonais Kenya Sawada – une star du cinéma de Hong-kong –, incarne Ryu dans le film. Mais Sawada ne parlait pas anglais à l'époque, et c'est Byron Mann qui a décroché le rôle, le pauvre.



04 » Capcom a cependant insisté pour qu'un nouveau personnage soit intégré, le Capitaine Sawada, des Nations Unies, joué, donc, par Kenya Sawada. Il remplace Fei Long (le seul personnage de *Super Street Fighter II* qui ait réussi à ne pas apparaître dans le film), leader d'un petit groupe d'assaut pendant l'attaque de la forteresse de Bison, vers la fin du film.



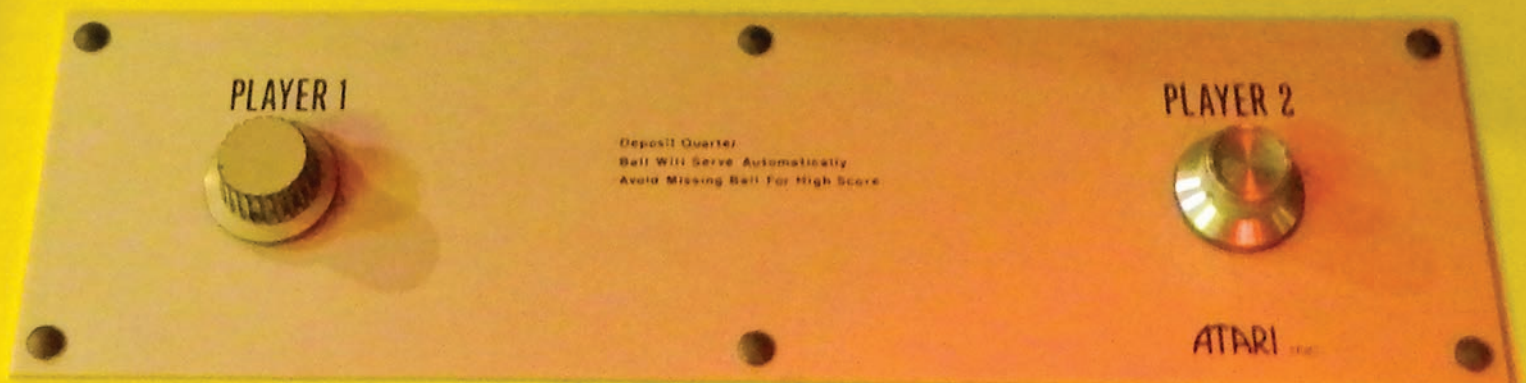
05 » Alors bon, il n'a rien à voir avec Fei Long, dans le jeu. D'ailleurs, pour un de ses coups spéciaux, il se poignarde tout seul pour éblouir son adversaire avec son sang. C'est conceptuel, cherchez pas. Heureusement, le Capitaine Sawada n'est jamais reparu dans un jeu *Street Fighter* (mais on l'a croisé dans la série animée américaine), et l'acteur qui l'incarnait a quand même connu une belle carrière après ça. Comme quoi rien n'est jamais complètement perdu. Mince ! On parle, on parle, et on arrive à la fin de la page sans vous avoir parlé de la fin de Sawada dans le jeu tiré du film tiré du jeu. Pas grave.

**SI TU NE PARTICIPES PAS,
ON FAIT UN REMAKE HD
AVEC DES LOOTBOXES ET DES DLC**

tiny.cc/retrogamer

**LA GROSSE CAMPAGNE
PARTICIPATIVE DE**

retroGAMER
Collection



- Des abonnements
- à prix complètement pong •
- Des t-shirts rétrorououte •

VOS ALIENS PRÉFÉRÉS SONT DE
RETOUR DANS UNE NOUVELLE
AVENTURE FUNKY !

A CHAQUE PARTIE UN NOUVEAU
CONCERT : INVITEZ VOS POTES !

JAMMIN'!

ALRiiIGHT!



Toe Jam & Earl BACK IN THE GROOVE!

DISPONIBLE
DÈS MAINTENANT

www.TJEBACKINTHEGROOVE.COM



© 2019 HUMANATURE STUDIOS. THE "PS" FAMILY LOGO, "PLAYSTATION", AND "PS4" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. NINTENDO SWITCH IS A TRADEMARK OF NINTENDO. ALL OTHER TRADEMARKS OR TRADE NAMES ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.